MIZAR III

GIOVANNI PETTINOTTI

La Sfida

ROMANZO INTERATTIVO

La versione PDF di questo volume è gentilmente ospitata nella Collana:

ed è liberamente scaricabile presso il sito:

*2014, testi e progetto grafico della copertina di **Giovanni Pettinotti** (gpet74@libero.it)*
*Immagine di Copertina di **Cara Packwood***
*Illustrazioni interne di **Paola Pettinotti***

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata la vendita in qualunque forma e la riproduzione o modifica senza l'autorizzazione dell'autore.

La Sfida

di Giovanni Pettinotti

Attenzione!

Cos'è un Romanzo Interattivo?

Benvenuto, caro Lettore. Questo che hai tra le mani non è un normale libro da leggere dalla prima all'ultima pagina.

Questo è un Romanzo Interattivo, qui il confine tra tu, Lettore, e il protagonista della storia che leggerai è labile, spesso inconsistente. Infatti sarai tu a decidere quale strada far percorrere al protagonista e come esso debba reagire al susseguirsi degli eventi.

Ogni lettura costituirà un'esperienza diversa, tanto che potresti voler leggere il libro più di una volta per esplorare tutte le possibili combinazioni di eventi che costituiscono la trama, oppure per vedere come un protagonista con caratteristiche differenti causi diverse evoluzioni della storia.

Buona lettura e ricorda che non esistono scelte buone o cattive ma solo Azioni e Conseguenze.

Capitolo 1

Ugeene e Etan

1

Il ruggito dei bruciatori si trasforma in un brontolio lontano e il dirigibile smette di vibrare. Solo il tuo cuore continua a galoppare terrorizzato. Ti getti sopra al ragazzino grassoccio seduto al tuo fianco per sporgerti verso il minuscolo oblò alla tua destra. Scruti con ansia crescente, schiacciando dapprima il naso e poi l'intera faccia contro il vetro spesso.

Pensavi di riuscire a scorgere i tetti di **Redenzione** sfilare sotto di te. Eri *convinto* che avresti avuto ancora un lungo attimo per dire addio alla *Piazza del Cristo Guerriero* e alle guglie candide del *Teocrarium*. Tutto quel che riesci a vedere, invece, sono confuse macchie di colore. Potrebbe trattarsi di qualunque cosa, anche di semplici riflessi di sole sul vetro grezzo.

Per qualche motivo ti eri convinto che poter dare un'ultima occhiata e un ultimo addio alla tua città natale avrebbe reso il distacco meno doloroso.

Dio del cielo e della terra...

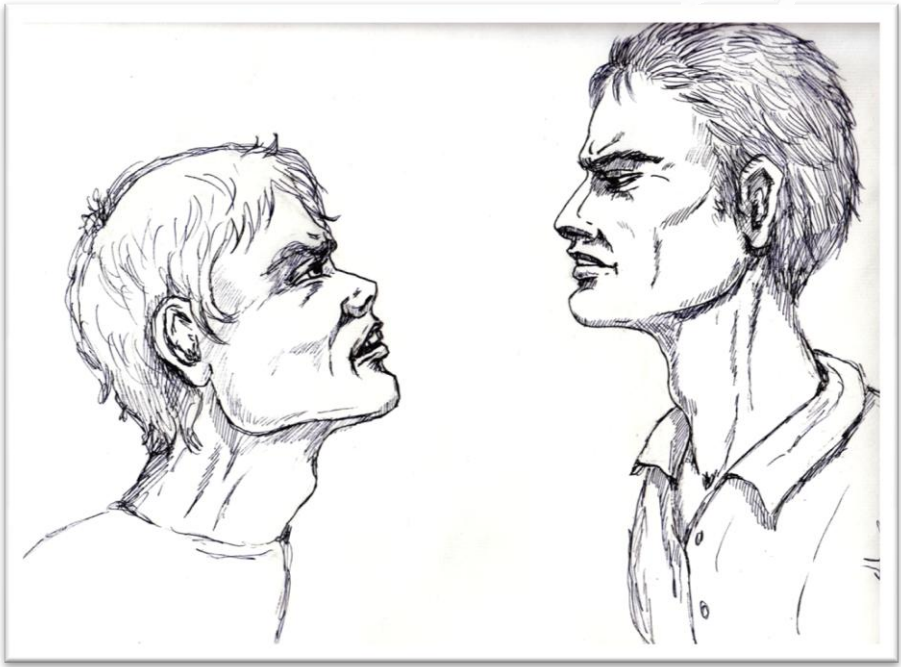
Quanto sembrava lontano questo momento un mese fa quando, nel giorno del tuo dodicesimo compleanno, tuo padre comunicò la sua irrevocabile decisione: avresti frequentato ***l'Accademia Militare Cattolica di Vajerlsan***. Ma a quel tempo trenta giorni sembravano una vita. Così hai riso e scherzato con tuo fratello **Janus** di quella decisione.

Ma, anche se cercavi di ignorarla, una strana sensazione di pesantezza ti cresceva dentro, giorno dopo giorno. Per tenerla a bada pensasti che, fino a che non avessi visto Redenzione dall'alto del dirigibile, non saresti *davvero* partito. Fino a quel momento potevi sentirti al sicuro. Scopristi che visualizzare il tempo che ti separava dalla partenza in migliaia di istanti indipendenti rendeva più lontano, e più accettabile, quel momento. Confortato da questa menzogna, sei arrivato a oggi: al momento definitivo.

Hai continuato a ripeterti che tutto andava bene, mentre la carrozza attraversava le vie della capitale, divorando lo spazio che separava la vostra villa

portava dall'Aerodromo Imperiale di Redenzione. Sei riuscito addirittura a scherzare con tuo padre e tuo fratello, ma dentro di te continuavi a ripeterti: *-Fino a che non vedrò tutto questo dall'alto va tutto bene, fino ad allora sono ancora a casa...-* Hai continuato a recitare questo mantra erigendolo a unica difesa tra te e la sconfitta delle lacrime.
Finora.
-Non ho visto i tetti di Redenzione!- questo pensiero ti ferisce, come se una mano stesse strizzando il tuo cuore. Ti senti defraudato, spogliato di un qualcosa che non riesci nemmeno a definire.
Ignorando le fiacche lamentele del tuo compagno di viaggio, ancora schiacciato sotto di te, torni a sedere sulla scomoda panca dello *Spada del Signore.*
Ti trovi a bordo di uno degli enormi dirigibili da guerra in forza nel **Impero Vaticano**, attualmente adibito al trasporto degli studenti verso la prestigiosa, quanto remota, Accademia di Vajerlsan. Stando a quanto recita una placca metallica, posta sopra un portello stagno in fondo al comparto, quella in cui ti trovi in origine doveva essere una stiva di carico. La numero uno per la precisione. Ora vi sono state imbullonate delle panche dall'alto schienale, particolarmente scomode, probabilmente recuperate da qualche vagone ferroviario di terza classe. A parte questo non sembra sia stato fatto nient'altro per cercare di rendere più comodo il viaggio.
L'ex stiva contiene almeno una cinquantina di panche disposte lungo due file in modo da lasciare appena uno stretto passaggio nel mezzo. Buona parte dei posti è occupata da ragazzi all'incirca della tua età. Qualcuno sta chiacchierando, altri cercano ancora di distinguere qualcosa di là degli oblò, ma la maggior parte tenta, con fortune alterne, di trattenere il pianto.
La vista di un bambino di forse dieci anni che singhiozza poche panche più avanti ti fa pensare, inevitabilmente, a tuo padre, che non rivedrai per almeno due anni, a tuo fratello, che fra poco prenderà i Voti minori dovrà andare chissà dove per l'apprendistato ecclesiastico, alla tua casa e, soprattutto, a **Tata Maelda**. Senti gli occhi inumidirsi, la vista si fa annebbiata. Stringi forte i denti, pensando rabbiosamente *-Non piangere non piangere nonpiangere-nonpiangereno...*
"Bello, vero?" La voce, leggermente tremante, ti coglie di sorpresa.
Sbatti più volte le palpebre per ricacciare indietro le lacrime e poter così mettere a fuoco il ragazzo che ti siede al fianco. Ha dipinto sul volto largo un'espressione di timida speranza che si apre in un sorriso incerto nel porgerti la mano. Nell'altra stringe un libro consunto.
"*Ehm*, ciao io mi chiamo Ciric... **Ugeene Ciric**" dice.
Lieto di avere qualcosa che ti distragga dall'oppressione che ti schiaccia il petto, ti affretti ad afferrargli la mano, scoprendola calda e sudaticcia.
"Ciao. Io mi chiamo Alenn... **Alenn da Morante**. Che cos'è che dicevi? Cos'è che sarebbe bello?" domandi, lanciando un'occhiata alla stiva in tutto il suo squallore.
"Questo" risponde lui, con un gesto ampio della mano, come a voler abbracciare l'intero velivolo "Si tratta di un *Merenghi 705*. Propulsione a doppia elica. Pensa che questo modello è in circolazione da quasi un secolo... "

"Insomma, come a dire che stiamo volando su un pezzo d'antiquariato" ribatti, per nulla partecipe del suo entusiasmo.
"*B-beh* ... " balbetta. "No... cioè sì... è vecchio... *ehm*, un rudere rispetto ai moderni *S-U 800*. Quello che volevo dire, però, è che questo dirigibile è un pezzo della storia dell'Impero... "
L'espressione mortificata di Ugeene Ciric ti fa pentire di aver preso in giro il suo entusiasmo. Stai per rassicurarlo quando siete interrotti da una voce squillante: "*Pfff*. La storia è roba per femmine e per mammolette! A chi vuoi che interessi roba accaduta un sacco di tempo fa a gente morta e sepolta?"
Un ragazzo, forse appena più grande di te, si è sporto dalla coppia di panche davanti alle vostre. Vi osserva con aria insolente, tiene le braccia incrociate appoggiate sullo schienale della sua panca.
"*Uh*... no, no" risponde Ciric, scuotendo la testa bionda con veemenza e brandendo il proprio libro. Sulla sovra copertina, noti, è scritto in chiare lettere *Proprietà di Ugeene Ciric: Non Toccare. "*La storia non è mai inutile! Essa ci serve... *ehm*, ci serve per... "
"Calma, calma" il nuovo venuto sorride. "Mica volevo aprire un dibattito! Tieniti pure i tuoi libri che parlano di gente morta. Io m'interesso ai vivi" con uno scatto che ti fa sussultare disincrocia le braccia, protendendo le mani verso di voi. "Piacere, **Etan Luxer**, direttamente dal buco immondo di Clementia e pronto per servirvi" esclama ad alta voce.
Dopo una breve esitazione gli stringi la mano destra mentre al tuo fianco Ugeene Ciric tenta goffamente di fare lo stesso con la sua sinistra.
"Ho sentito prima che sei un da Morante" continua Etan, dopo aver ritirato le mani. "Mi sa che i nostri padri si conoscono. Più o meno. A quanto pare il tuo vecchio ti porta in palmo di mano. Pensa che il mio non fa altro che citarti come esempio e per rimarcare le mie mancanze come figlio".
Vediamo che tipo sei. Vai al paragrafo ***71***



2

"Sei una faccia di cacca" dice Innocenzo, evidentemente a corto di argomentazioni. "Sei troppo stupido per pronunciare i Voti!"
Perry si limita a ringhiare: "Mio padre è un sacerdote, porta rispetto!"
"A lui sì, ma a te... perché dovrei? Non sai nemmeno chi era tua madre"
"Lascia stare mia..."
" ... Per quel che ne so potrebbe essere una..."
Prima che Innocenzo possa terminare la frase, l'altro lo zittisce con uno spintone. I *laici* alle spalle di Innocenzo lo afferrano per le spalle ributtandolo immediatamente addosso all'altro...
Un attimo dopo i due ragazzi sono attorcigliati sul pavimento sporco che se le danno di santa ragione.
Cerchi di dividerli? Vai al ***49***
Rimani a guardare il patetico spettacolo? Vai al ***56***

3

Innocenzo e Perry si fissano in cagnesco ma nessuno dei due si decide a prendere l'iniziativa. I secondi passano e i due schieramenti ondeggiano sempre più. Con un certo sgomento ti rendi conto che entrambi i ragazzi ti scoccano le medesime occhiate adirate.

"Oh, al Diavolo i *laici*! Che si rintanino pure in fondo alla stiva. Basta che non vengano a rompere le scatole a noi" sbotta infine Perry, voltando le spalle all'altro.

"Massì che se ne stiano lontani" ribatte Innocenzo. "L'aria sarà più pulita"

Sollevato di essere riuscito ad evitare una rissa, avanzi di un passo verso Innocenzo. Gli sorridi. Invece di ringraziarti o di rispondere al tuo sorriso, il ragazzo ti molla un pugno in faccia.

Il gesto ti coglie talmente di sorpresa che non puoi far altro che indietreggiare con le mani premute sul naso e gli occhi sgranati.

Innocenzo sibila: "Sei un *prelato* e un traditore. Stai lontano da noi!"

"Ma..."

Il ragazzo ti volta le spalle, troncando ogni possibile dialogo. Tutti i *laici* si affrettano a seguire il loro nuovo capo, riversandosi verso la prua alla stiva. Ti volti giusto in tempo per intercettare lo sguardo sprezzante di Perry, mentre lui e i suoi *prelati* si sistemano compatti a poppa. Il risultato è che ora tu e Ugeene vi ritrovate isolati nel centro della stiva.

"*Be'*, dai, cosa ti aspettavi?" ti domanda lui.

"Da Perry nient'altro, ma perché Innocenzo?" rispondi, massaggiandoti il naso che pulsa ancora dolorosamente.

Ugeene sbuffa. "Il tuo arrivo ha messo in dubbio la sua autorità... e già questo non gli è piaciuto. Poi per evitare una rissa gli hai tolto il sostegno che in precedenza gli avevi dato. Infine, suggerendogli che avrebbe potuto perdere uno scontro fisico con Perry, gli hai fatto fare la figura dello stupido. Per inciso, grande discorso il tuo, davvero."

Anche se non sei del tutto convinto del ragionamento di Ugeene, annuisci. Il naso ti fa davvero male. Ti chiedi se sia rotto e, nel caso, se ci sia un'infermeria a bordo.

Il naso non è rotto ma comunque a causa del colpo subisci ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-1 Punti Vigore****.*

Aumenta di ***+1 il tuo Grado di Amicizia*** *con Ugeene.*

Segnati un Codice: ***G*** *e vai al* ***20***

4

Ancor prima di formulare razionalmente l'intento, il tuo corpo è in movimento: con una spallata atterri un ragazzo magro che ti ostruiva la visuale. Non sai nemmeno a quale fazione appartenesse e, adesso come adesso, nemmeno t'interessa. Studenti urlanti e sudati premono da tutte le parti. Quella che era nata come una *normale* rissa ormai si è trasformata in una bolgia insensata nella quale è impossibile riconoscere gli amici dai nemici.
Scorgi Ugeene a terra, il ragazzo che lo stava malmenando lo ha lasciato e ora si dimena nel tentativo di farsi spazio. Anche tu sei compresso da una moltitudine di corpi che premono da tutte le parti. L'aria inizia a mancare e ti senti tirare continuamente verso il basso da chi, caduto a terra, si aggrappa a chi è in piedi nel tentativo di rialzarsi e non finire calpestato.
Improvvisamente ti si para davanti agli occhi l'immagine di un dipinto che, anni prima, ti aveva terrorizzato: si trovava in una cappella, presso la vostra villa di campagna. Un anonimo e non particolarmente talentuoso artista vi aveva dipinto la propria visione dell'inferno: un gruppo di peccatori veniva ghermito da decine di mani scarnificate che, da un pavimento sconnesso, trascinavano i malcapitati tra le fiamme. L'opera in sé non era particolarmente apprezzabile ma le espressioni di angoscia che l'artista aveva saputo imprimere sui volti dei peccatori erano talmente vivide da aver popolato i tuoi incubi per molte notti.
Oggi, a bordo del *Spada del Signore*, dirigibile dell'Impero, senti quegli incubi riemergere prepotentemente. Ti senti trascinare verso il basso e nella tua mente eccitata non sono più dei ragazzi ad afferrarti le vesti, bensì i diavoli di quel dipinto che adesso cercano di portare TE all'inferno.

Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d6+d8

Se superi la prova, vai al ***84***
In caso contrario va al ***37***

Nota*: In alcuni casi più di un Abilità è chiamata in gioco per superare un ostacolo. In questi casi devi sommare i punteggi delle Abilità richieste e lanciare i due dadi richiesti. Il risultato della somma dei dadi deve essere uguale o inferiore alla somma delle Abilità.*

5

"In realtà sono contento di andare a Vajerlsan" rispondi, sorridendo all'espressione esageratamente costernata di Etan. "Voglio dire che la carriera militare è quello che fa per me, credo. Insomma, diffondere la Fede nel Signore con la forza dei moschetti, comandare i reggimenti... roba così"

Ugeene sgrana gli occhi. "Come a dire che sei uno che sogna di andare in guerra. *Di ammazzare della gente*... *è orribile*!" pronuncia le ultime parole con enfasi, come se l'idea di fare del male a qualcuno lo disgustasse intimamente.

"*Be'*, Alenn non parlava mica di altri cristiani. Vero?" interviene Etan. "Penso che si riferisse agli Ebrei del Regno di Nuova Gerusalemme o ai blasfemi Audaxiani... quelli non sono propriamente *gente*. Giusto?"

"Sì, penso di sì" confermi, pur non essendo del tutto convinto. "Anche se in realtà credo che un bravo generale possa vincere le battaglie riducendo al minimo le perdite da entrambi i fronti"

"Ma allora che divertimento c'è?" s'infervora Etan, ridendo. "Voglio dire: hai il comando di un possente esercito. Cavalleria, moschettieri, artiglieria e forze aeree. Passi una giornata a fare manovre e poi... *Due soldati con le ginocchia sbucciate e uno con un po' di sangue al naso?* E' questa la tua idea di Gloria?"

"Sempre meglio di un massacro" ribatte Ugeene. “Se tutti i generali la pensassero come Alenn, questo sarebbe un mondo migliore!”

Istintivamente la tua mano sale a sfiorare la medaglia al valor militare che nascondi nel risvolto della giacca; era di tuo nonno. Nei pochi ricordi che conservi di lui vedi un alto vecchio dalla testa canuta e senza un braccio che spesso ti metteva seduto sulle sue ginocchia per raccontarti episodi lontani della propria giovinezza, passata su mille campi di battaglia, per la gloria dell'Impero e di Dio. Accoccolato sul suo grembo, lo ascoltavi rapito; gli occhi fissi alla lucente medaglia che portava sempre al petto. Tutte le altre medaglie, soleva dire tuo nonno, gli erano state date per aver mandato a morire tanti figli di Dio. Quella invece era l'unica che aveva conquistato sul campo di battaglia. Combattendo a fianco dei suoi uomini, come uno di loro e non rintanato nelle retrovie con gli altri ufficiali superiori.
Sei convinto che la figura di tuo nonno sia alla base della tua decisione di diventare un ufficiale.
Oggi, mentre fervevano gli ultimi preparativi per la tua partenza, ti sei intrufolato nello studio di tuo padre. Nonostante il timore di venire scoperto hai aperto la teca nella quale sono conservati alcuni cimeli di famiglia e hai preso la medaglia di tuo nonno. Sentirne il peso rassicurante nel bavero interno della giacca ti ha aiutato a ricordare il motivo per cui te ne stai andando tanto lontano da casa e ti ha dato la forza di sopportare lo strazio degli addii.
Le tue riflessioni sono interrotte dall'inasprirsi della discussione tra i tuoi nuovi amici.
Etan insiste nella sua tesi: "Ma tanto non parliamo mica di Cattolici. Che cosa vuoi che importi se vengono ammazzati tutti? Tanto sono già dannati dal Signore"
"E' vero" ammette di malavoglia Ugeene. "Ma si tratta pur sempre di esseri umani. Sarebbe meglio convertirli, invece che ucciderli, no?"
Scrivi il seguente Oggetto: ***Medaglia al valore*** *(***S***)(***P***) in uno degli slot della categoria: ADDOSSO che trovi nella terza pagina della Scheda del Personaggio.*
Tu cosa pensi della domanda di Ugeene?
- Pensi che le battaglie vadano vinte con ogni mezzo. Se è necessario anche con un massacro? Vai al ***97***
*- Ritieni che sia giusto usare la diplomazia e ricorrere alla forza militare solo come ultima possibilità? Vai all'****8***
Nota: *Il possesso dell'Oggetto:* ***Medaglia al Valore*** *è indice della volontà di eccellere nella carriera militare che anima il giovane Alenn, il suo possesso potrà quindi modificare leggermente l'andamento della storia. Inoltre ti permette di aumentare subito di* ***+1 punto*** *una delle seguenti Abilità:* ***ROBUSTEZZA****,* ***DESTREZZA*** *o* ***LOGICA.***

6

Di là del portello vi aspetta l'ennesima stiva di carico. L'ambiente è però differente rispetto ai due precedenti. La prima cosa che ti colpisce è un odore acre di *Funghi da Pipa*, così forte da mozzare il respiro in gola e far lacrimare gli occhi. Sulle panche siedono numerosi adolescenti. La maggior parte indossa una divisa da cadetto ufficiale, diversi ostentano miseri baffetti o pizzetti pateticamente incerati, attorcigliati e arrotolati, caricature dei mustacchi che vorrebbero essere. Nella parte mediana dello scompartimento un nutrito drappello di adolescenti si affanna a caricare lunghe pipe di legno con *polvere di fungo*. Gli occhi rossi e il colorito verdognolo, comune a tutti i partecipanti, indicano chiaramente come non siano del tutto avvezzi a questa prestigiosa attività.

Al vostro ingresso qualche sguardo si solleva incuriosito. Ma l'alto volume delle discussioni, unite alla pestifera nebbiolina, fa si che solo i più vicini si siano accorti del vostro arrivo.

"Cacchio..." mormora Etan, dandoti di gomito. "Alenn, tieni gli occhi bassi e cammina disinvolto. Recita anche un *Pater Noster*, già che ci sei"

"Che cosa dici?" ansimi in risposta, impegnato a respirare con la bocca a causa del fetore delle pipe. "Perché dovremmo..."

Prima che tu possa finire la frase Etan ti sospinge in avanti. "Poca esperienza con i ragazzi grandi. *Eh*?" bisbiglia.

Senza capire cosa stia accadendo, imbocchi lo stretto passaggio tra le file di sedili, diretto al portello stagno all'altro capo del compartimento.

*Se hai almeno **5 punti** o più all'Abilità STAZZA, allora vuol dire che sei abbastanza grosso da poter passare per un coetaneo dei ragazzi di questo scomparto. Vai al **105***

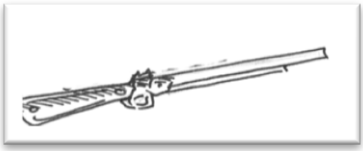
*Se invece la tua STAZZA è inferiore, vai al **40***

7

Ugeene è in pericolo, che cosa vuoi fare?

*- Ognun per se e Dio per tutti? Allora scappa al **100***

*- Non puoi abbandonare Ugeene così. Ti getti al suo salvataggio al **4***



8

"Ma certo, Ugeene" dici. "E' quello che volevo dire! Prima di tutto si deve tentare con la diplomazia. Come stiamo facendo con la Lega di Enem o con la Libera Confederazione. Il fatto è che a volte prendere le armi può rivelarsi necessario. Per difendersi o per imporre la giustizia a chi si ostina nei propri errori"

Etan, che fino ad ora non ha mai smesso di mimare sgozzamenti, sbudellamenti e altre nefandezze simili, sembra sgonfiarsi come un palloncino. "*Fiuuuuu*... che barba" sbuffa. "E dire che mi sembravi un tipo in gamba. A che serve avere le armi se prima perdi anni a chiacchierare? Io dico che parlare è inutile! Il Santo Padre dovrebbe gettare il nostro esercito contro i Giudei e sterminarli tutti"

"Sì, come no" replichi. "Perché, pensi che Ophir starebbe a guardare? Ce li troveremmo addosso in un battibaleno"

"E allora vuol dire che faremo fuori anche loro" ribatte con allegra ferocia Etan.

Ugeene solleva le mani per interrompere il vostro scambio di battute. "Basta, amici. A parte il fatto che non sta bene dire cosa *dovrebbe* o *non dovrebbe* fare il Santo Padre... " vi osserva dritto negli occhi, fino a che sia tu che Etan abbassate il capo. "A parte questo, dicevo, non mi sembra il caso di parlare di politica. In fondo nessuno di noi è un grande generale, no?"

"Non ancora, per lo meno" rispondi, sorridendo.

Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. In basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva correttamente i Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.

- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***M-02.***

- Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti abilità:* ***ROBUSTEZZA****,* ***FASCINO*** *e* ***FREDDEZZA***

*- Diminuisci di -****1 punto*** *una delle seguenti Abilità a tua scelta:* ***PERCEZIONE*** *o* ***LOGICA***

Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda. In alto vedrai due riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare con Etan Luxer e Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia permetterà maggiori interazioni. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*

- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***3***

- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***2***

Vai al ***99***

9

Ugeene si agita al tuo fianco, gli fai cenno di rimanere calmo. Innocenzo si guarda attorno, constatando di avere il supporto di molti studenti, affronta Perry gonfiando il petto, tanto che ora i due ti ricordano due grosse rane pronte a sputarsi in faccia il loro veleno.
"E così" dice Innocenzo. "Secondo te io non dovrei poter frequentare Vajerlsan. E non potrei prendere i Voti, se lo volessi?"
L'altro s'inalbera, gonfiandosi ancora di più. "Io dico che qui siamo nell'Impero Vaticano. Chi non è un prelato è un cittadino di second'ordine. I nostri eserciti hanno tanto bisogno di sottoufficiali, si dovrebbe fare un accademia dove quelli come *voi* possano imparare quel che serve, senza mischiarsi a *noi"*
Prima che tu possa intervenire Ugeene si alza, rosso in viso e con la mascella contratta, sbotta rivolto a Perry: "Ma ti ascolti quando parli?" la sua veemenza ti stupisce. Quello che sta parlando non ti sembra lo stesso Ugeene accomodante, che pensavi ormai di conoscere. "Se lo vorrà, e se si dimostrerà adatto, Innocenzo potrà diventare un prelato mentre tu potresti non superare gli esami o non voler prendere i Voti. L'Impero è una meritocrazia!"
Molti ragazzi si guardano, probabilmente domandandosi cosa sia una *meritocrazia*. Perry invece fa una smorfia alla volta del tuo amico. "*Be',* è sbagliato! Ognuno deve starsene al proprio posto! I figli del clero devono prendere i Voti e gli altri no!"
"Questa è una stupidaggine" la voce di Ugeene si è alazata al punto che ormai sta urlando. "Non stai avanzando nessuna teoria valida che..."
Nuovamente Perry lo interrompe con una risata. "E tu hai la testa piena di ciccia. Non dovresti parlare. Ti esce il grasso dalla bocca!"
Le sue parole suscitando un coro di risate, tanto tra i suoi seguaci quanto tra i *laici*. Ugeene è senza parole di fronte all'assurdità di quell'attacco personale.
Pensi sia il momento di intervenire a favore dei laici*? Vai al* ***22***
Oppure pensi che gli uni non siano meglio degli altri e aspetti a vedere cosa succede? Vai al ***2***

10

Ti alzi, ma prima di aver fatto anche solo un passo senti una mano trattenerti per la manica. Voltandoti incontri lo sguardo di Ugeene, il suo volto rotondo e imperlato di sudore.
"Aspetta... cosa vuoi fare? Quelli sono matti e fra un po' se le daranno di santa ragione"
"Vado a unirmi ai miei pari" rispondi secco.
"Cosa? Ma... ma non puoi dire sul serio..."
"Anche tu dovresti farlo" replichi, senza capire il perché dello stupore del tuo amico. "Scusa, ma siamo o non siamo figli di prelati anche noi? E' *ovvio* che dobbiamo schierarci insieme ai nostri simili"
Ugeene lascia andare la tua manica. Il volto è serio, quasi cupo. "Etan è figlio di laici. Se fosse qui, ora, cosa faresti? Ti metteresti a fare a botte anche con lui?"
Apri la bocca per ribattere che Etan non c'è e che non centra nulla con quel che sta accadendo, ma Ugeene ti precede. "Alenn, ascoltami. Non devi per forza *stare da una parte*. Non ascoltare quel che dicono e pensa con la tua testa. Ti prego. Non lo vedi che non c'è alcun senso in quel che sta accadendo? Siamo tutti cittadini dell'Impero. Alcuni di noi prenderanno i Voti e altri no, a seconda delle capacità di ognuno. Che cosa importa quel che sono i nostri genitori?" Ugeene parla affannosamente, accavallando le parole, nel disperato tentativo di convincerti.
Se Ugeene ti ha convinto a schierarti dalla parte dei laici *vai al* ***22***
Se ti ha convinto ad astenerti dal prendere una posizione, rimani a guardare cosa succede al ***9***
Se invece rimani dell'idea di doverti schierare con il gruppo dei prelati *vai al* ***35***

11

Una volta al sicuro, allunghi il collo nella speranza di veder emergere Ugeene dalla zuffa. Ma l'intrico di corpi è tale che non riesci a distinguere il tuo amico.

"FERMI!" l'urlo di un adulto echeggia lungo le paratie, la figura di un marinaio si erge sulla massa dei ragazzini. Ne afferra due a caso, facendo cozzare le loro teste come due gong. "FERMI HO DETTO, MOCCIOSI BASTARDI! IL PRIMO CHE SI MUOVE LO SPELLO VIVO"
All'improvviso cala il silenzio. Gli studenti, che fino a un attimo prima se le davano di santa ragione, ora si stringono l'uno all'altro, facendosi piccoli piccoli sotto lo sguardo del marinaio.
"Non tollero risse su questa nave" continua questi, senza più urlare, ma con un tono che potrebbe tagliare un ghiacciaio. "Adesso mi date i vostri nomi, piccoli bastardi. Ve la faccio passare io la voglia di fare casino"
Perry, con un ematoma su uno zigomo e con la blusa strappata, guarda il militare con aria offesa. "Signore, non credo che le sue parole..." comincia, ma le parole gli muoiono in gola nell'incrociare lo sguardo dell'uomo.
"Sarete tutti puniti..." sibila il militare con gli occhi ridotti a una fessura. "Ma se sento *uno solo* di voi dire un'altra parola vi lascio anche a digiuno. E adesso... TUTTI IN RIGA PER IL RANCIO, PICCOLI VERMI, PRIMA QUELLI LAGGIU' IN FONDO, CHE NON SARANNO PUNITI!" fa cenno verso di te e i pochi altri che si erano rifugiati lontano dalla rissa.
Avanzi a testa bassa, sperando di non dover incrociare lo sguardo con quello di Ugeene. La tua mortificazione aumenta ancor di più quando scorgi, vicino al marinaio, Etan. Il tuo amico è pallido, ha un occhio viola e un labbro tumefatto. Non sai cosa gli sia successo ma, con una contrazione dello stomaco, realizzi di esser riuscito ad abbandonare entrambi i tuoi nuovi amici nell'arco di appena un'ora. Di fianco ad Etan c'è un carrello metallico sul quale troneggia un grosso pentolone fumante e odoroso di minestra.
Sempre a capo chino, ignorando gli sguardi interrogativi del tuo amico, ricevi sgarbatamente una ciotola di metallo in una mano, due fette di pane duro e un cucchiaio dal colore rossiccio nell'altra.
Dopo aver servito gli studenti che non avevano partecipato alla rissa il militare sbraita: "E adesso i puniti. A cominciare dal piccolo girovago" Etan si mette in fila per primo, ostentando un aria indifferente. Uno a uno, in silenzio, tutti prendono una ciotola colma di minestra , il cucchiaio e due fette di pane.
"E ricordate che scodella e cucchiai sono di proprietà del dirigibile" ringhia il militare. "Dovrete restituirli all'arrivo. Se li perdete, sarete puniti!".
Detto questo se ne va, con il carrello ormai vuoto, lasciandosi alle spalle una stiva piena di ragazzini ammaccati e di malumore.
*Riduci di **-1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** e aggiorna le sue **Ferite** segnando **+1 ferita.** Spunta **+1 ferita** anche per **Etan Luxer**, fra breve ti racconterà come si è fatto male.*
*Segna nel tuo EQUIPAGGIAMENTO il seguente oggetto: **Scodella & cucchiaio (P)** quindi vai al **43***
***La Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti esattamente*

*come Alenn, anche se la gestione della loro salute è più semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)**.** Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina. In alcuni casi la loro quantità di Ferite potrebbe influenzare quello che Etan e Ugeene sono o non sono in grado di fare.*

***Regola sugli Ammonimenti**: Per questa volta ti è andata bene! Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, presentata come una tabella con numeri che vanno da 0 a 6. Adesso spunta lo 0 visto che hai evitato di farti punire. Ma in futuro potresti iniziare a collezionare Ammonimenti. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti,** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

12

A lungo ricorderai l'ora seguente come la peggiore della tua vita. Non hai mai sospettato che un essere umano potesse dimostrarsi così gratuitamente cattivo con un proprio simile. Ma la cosa peggiore è scoprire poi che a esserlo sono ragazzi appena poco più grandi di te, della tua stessa nazionalità e religione, gente i cui padri, probabilmente, sono amici o colleghi del tuo.

Per prima cosa tu ed Etan venite denudati, fino a lasciarvi in mutande. Insulti, sgambetti e calci sembrano dover accompagnare ogni capo d'abbigliamento che vi viene strappato di dosso e gettato in un angolo.

Se fossi da solo, probabilmente, saresti già scoppiato in lacrime, ma la presenza di Etan, che continua a sputare e a gridare improperi contro i vostri aguzzini, ti da il coraggio di resistere. Inoltre sei convinto che lo scopo del ragazzo dagli occhi crudeli che dirige le operazioni, con ampi svolazzi del suo bastone, sia proprio quello farvi piangere.

Terminato di denudarvi i cadetti si dispongono su due file, schiamazzando vi obbligano a percorrere quel corridoio umano, riempiendovi di botte, schiaffi e pizzichi durante il percorso. Uno, particolarmente sadico, ha l'orrenda idea di sbottonarsi la patta dei calzoni e di tirare fuori l'arnese, con l'evidente idea di pisciarvi addosso.

Prima che possa mettere in atto il suo proposito, però, Etan scatta in avanti a testa bassa, colpendolo con forza proprio all' inguine. All'urlo di dolore del cadetto fa seguito un coro di improperi. Una mezza dozzina di adolescenti si avventano sul tuo amico, atterrandolo e prendendolo a calci.

Con orrore vedi Etan che, invece di cercare di limitare i danni, fa di tutto pur di rispondere ai suoi aggressori: sputa, graffia e morde, ottenendo però solo di far inferocire sempre di più i suoi aguzzini.

*Ti precipiti in soccorso di Etan? Vai al **77***

*Stai fermo e urli al tuo amico di smetterla di provocare i cadetti? Vai al **47***

"ABBASSO. VIA DI QUA!" gridi, saltellando sul posto, dimenticandoti che, scacciando i figli dei prelati in quanto tali, stai cacciando via anche te stesso e Ugeene. Per fortuna sembra che questo dettaglio stia sfuggendo più o meno a tutti.

Per quanto esaltato dall'adrenalina che ti scorre nelle vene una parte di te si rende conto che le cose potrebbero degenerare in qualunque momento. Hai appena formulato il pensiero che Innocenzo scatta verso Perry. Forse la sua intenzione era solo quella di fare una finta, per intimorire l'avversario e umiliarlo, purtroppo però sbaglia i tempi e si avvicina troppo. Perry solleva una gamba, più per proteggersi che con la volontà di colpire. Il risultato è che Innocenzo finisce a terra. Ringalluzzito dall'inaspettato risultato il capo dei *prelati* lancia un urlo e accenna a mettersi a cavalcioni dell'avversario. Prima ancora che possa terminare il movimento alcuni *laici* lo spingono via.

Un attimo dopo è il caos. Una massa di studenti inferociti, si stanno picchiando nello spazio ristretto della stiva di carico. E tu sei in mezzo. Eviti per un soffio due cazzotti e un calcio. Non sai nemmeno da parte di chi. Ormai pare che nessuno sappia più con certezza chi è il nemico.

Una gomitata all'altezza dei reni ti getta a terra. Ti ritrovi a boccheggiare sul freddo pavimento metallico nel tentativo di riprendere fiato. Intravedi, appena davanti a te, uno spiraglio nel bailamme di braccia e corpi, la possibilità di strisciare fino a una panca, rotolarvi sotto, e poi via, verso il fondo della stiva, al sicuro lontano dalla rissa.

Stai per strisciare verso la salvezza quando una fugace visione di Ugeene, tenuto per la collottola da un ragazzo e sbatacchiato come una medusa sugli scogli, mina il tuo proposito.

Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?

- 9 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-3 Punti di Vigore*** *Attuale.*

- 10 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*

Nota*: Se non ti viene detto diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado anche quando vengono attribuite le ferite. In questo caso, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere se spendere Punti Volontà o meno per aumentare il risultato.*

Segnati un Codice: ***E,*** *e vai al* ***20***

14

"Dai Sergente, sono bambini" ripete il cuoco.
Il sottoufficiale scrolla le spalle: "Sono figli di grandi signori, soldato. Guarda i loro vestiti! Questi due domani ci ordineranno di andare a farci ammazzare, mentre loro se ne staranno al sicuro nelle retrovie. Ma oggi..." e volge lo sguardo verso di voi. "...oggi hanno commesso un grave errore. Un infrazione bella e buona al regolamento del vascello"
"Sono civili" interviene nuovamente il cuoco. "E, come hai detto tu, sono figli di gente importante. Pensi mica di frustarli, no?"
Nel sentire quelle parole rabbrividisci. Con immenso sollievo vedi il furore sul viso del sergente sfumare in un espressione di delusione. "No... purtroppo non credo si possa fare" borbotta come se quelle parole avessero un gusto amaro. "Però una bella segnalazione al capitano non la toglie nessuno"
Senti il gomito di Etan affondarti nelle costole. "*Fiuuu*... va bene, amico. Che cosa vuoi che ci faccia il capitano? Tanto tra pochi giorni arriveremo a Vajerlsan..."
Evidentemente Etan non è stato abbastanza attento a non farsi udire, perché il sottoufficiale si volta di scatto, rosso in volto, e sbraita: "Il capitano non vi farà nulla, ma state certi che riferirà della vostra insubordinazione a chi di dovere, una volta arrivati. Sarete puniti lì. E spero tanto che usino la frusta in quell'Accademia! Adesso statemi fuori dai piedi oppure due calci nel culo non ve li leva nessuno!"
Nonostante la minaccia ti senti risollevato. Una nota disciplinare non è il modo migliore di iniziare un anno scolastico, questo è certo, ma sempre meglio delle frustate. Inoltre si tratta di una minaccia che si concreterà, forse, solo al vostro arrivo. Il che vuol dire tra cinque giorni. Un eternità!
Il cuoco intanto vi sta facendo cenno di raggiungerlo dietro al bancone. "Adesso aiutatemi qua" dice. "Vi consiglio di starvene zitti e fare solo quel che vi dico" Nella zona cucina c'è una grossa pentola che sembra spuntare direttamente dal pavimento. All'interno sobbolle una minestra dall'aria poco raffinata ma molto appetitosa. Seguendo le direttive del cuoco tu ed Etan travasate il contenuto del pentolone in un grosso contenitore metallico. Con enorme fatica, lo issate sul ripiano superiore di un carrello. Su quello inferiore, invece, il cuoco sistema diverse forme di pane e svariate scodelle metalliche. Appena queste operazioni sono terminate il sottoufficiale vi fa un brusco cenno con la testa: dovete seguirlo.
Se hai l'Oggetto: ***Verga****, vai all'****82***
In caso contrario vai al ***74***
Aggiungi ***+1 Ammonimento*** *sulla Scheda di Alenn*
Regola sugli Ammonimenti*: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, che presenta numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero 1 ad indicare che hai già preso un Ammonimento. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con* ***sei Ammonimenti,*** *otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

15

Apri la bocca per ribattere, ma le insulsaggini delle non-argomentazioni di Perry sembrano averti svuotato il cervello.
Intanto i capi dei due schieramenti si stanno fronteggiando, gonfiando il petto e le gote. Sembrano due grosse rane pronte a sputare veleno.
"Voi figli dei prelati siete solo delle mammolette" sibila Innocenzo.
"E voi *laici* siete degli ignoranti senza Dio" replica Perry.
"Prova a ripeterlo, se hai coraggio"
"Certo che lo ripeto: ignoranti e atei! L'Inquisizione dovrebbe mettervi tutti in galera"
"Dillo ancora una volta e ti spacco la faccia"
Perry ridacchia in falsetto. "*Ohhh* che paura. ATEO ATEO AT..."
Innocenzo scatta in avanti per mollare un pugno in faccia al suo avversario. Perry riesce, però, a scansarsi all'ultimo istante, venendo colpito di striscio a uno zigomo. Un attimo dopo i due ragazzi sono attorcigliati sul pavimento sporco del dirigibile.
*Cerchi di dividerli? Vai al **49***
*Rimani a guardare disgustato da quella scena? Vai al **56***

16

"Ehm, chiedo scusa... signore" intervieni, frapponendoti tra Etan e il cadetto. Questi ti guarda con l'espressione che riserverebbe ad un grosso scarafaggio puzzolente che gli si stesse arrampicando sulla coscia. "In realtà siamo solo di passaggio" prosegui, tenendo gli occhi bassi e l'espressione debitamente umile. "Non abbiamo intenzione di disturbare nessuno. Ci limiteremo a..."
"Disturbate me!" t'interrompe il cadetto. "Mi disturba che dei mocciosi con la bocca sporca del latte delle loro balie passeggino impunemente nella MIA stiva"
Dietro di lui molti ragazzi scoppiano a ridere o applaudono.
"*Ehi*..." interviene Etan, alle tue spalle. Ma tu, veloce, lo previeni alzando la voce: "Chiedo scusa, allora" continui, dando fondo alle tue riserve di umiltà "Se possiamo in qualche modo fare ammenda del disturbo..."
Il cadetto scoppia a ridere, ma è una risata cattiva. "Ma lo sentite?" domanda, voltandosi a mezzo verso i compagni. "Il bambino pensa davvero di cavarsela con le chiacchiere" quindi torna a volgere i suoi occhietti lucidi verso di te. "Sì, piccolino, potete... *dovete*, fare ammenda" ora si picchia con più vigore la verga nel palmo della mano destra. "E lo farete aiutandoci a passare le ore di questo noioso viaggio. Conosciamo un sacco di modi per divertirci con due bimbi del primo biennio. Vero ragazzi?"
Il Coro di *Sìììì* è unanime.
*Vuoi voltarti e scappare verso il portello in fondo alla stiva? Vai al **68***
*Vuoi colpire di sorpresa il cadetto e poi scappare verso il portello ? Vai all'**88***
*Preferisci tentare ancora di ragionare con questi ragazzi? Vai al **33***

17

"Piuttoshto" bofonchia Etan con il volto affondato nella scodella "Cosha è fuffeffo qui? E' fcoppiafa una bomba?"
Ti guardi attorno, senza capire il senso di quella domanda. Perché mai dovrebbe essere scoppiata una bomba? Le panche sono intatte, tutte al loro posto e... vuote.
Per qualche motivo che non riesci a immaginare un gruppo di ragazzi ha deciso di ammassarsi a poppa della stiva mentre un altro, altrettanto nutrito, si è accalcato a prua. Nella parte mediana i posti a sedere sono tutti vuoti, tranne i vostri. Un'altra cosa che noti con vivo stupore è lo strano silenzio che regna nel comparto. Si ode appena qualche bisbiglio provenire ora da poppa ora da prua, ma non una sola risata o una voce che si levi.
Stupito chiedi spiegazioni a Ugeene il quale risponde con un sorriso imbarazzato. "Non è colpa mia. *Be'* forse un po' sì, ma... se non fossi intervenuto, al vostro arrivo avreste trovato una gigantesca rissa"
A quelle parole il volto di Etan riemerge dalla scodella. "Forte! Una rissa è quel che ci vorrebbe per stendere i nervi"
"Dai, Ugeene, racconta quel che è successo" domandi.
Ascolta il racconto di Ugeene al ***31***

18

Per un istante pensi davvero che il grosso cadetto stia per cedere. Una minuscola parte della tua mente sta già pensando a una battuta salace da dire, una volta al sicuro; ma il ragazzone sposta indietro un piede, flette le ginocchia e riacquista abbastanza equilibrio da sollevare una manona rosea per riabbassarla con violenza sulla tua testa. Hai l'impressione che una festa di luci si stia tenendo dentro il tuo cranio. Neppure ti accorgi di esserti schiantato sul pavimento. Almeno fino a quando numerose braccia non ti risollevano bruscamente in piedi. Con le orecchie che ancora ronzano e mille lucine colorate che ti baluginano davanti agli occhi intravedi Etan dimenarsi inutilmente nella presa dell'adolescente. Poi cinque dita, grosse come salsicciotti, impattano violentemente con la sua faccia.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 7 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- Tra 8 e 10: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- 11 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*
Nota*: Se non ti viene detto diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado quando ti vengono attribuite le ferite. Come per le Prove lancia il dado e poi decidi se spendere Punti Volontà per incrementare il risultato o meno.*
Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: ***B*** *e vai al* ***20*** *per scoprire come funzionano le ferite e i Punti Vigore.*

19

Capitomboli senza grazia sulla panca davanti, schiacciando un cadetto addormentato che lancia uno strillo di sorpresa. Ti contorci nello stretto spazio tra le panche, senza preoccuparti di calpestare il ragazzo. Evitando facilmente il suo tentativo di afferrarti sbuchi alle spalle del gigantesco cadetto che continua a guardarsi attorno,spaesato. Etan spunta dalla parte opposta. Sta sorridendo da un orecchio all'altro. Quel maledetto incosciente si sta divertendo come un matto!

Coprite i pochi metri che vi separano dal portellone, lo spalancate e in un attimo ve lo siete già richiusi alle spalle. Febbrilmente afferrate la ruota per bloccare il passaggio ma subito sentite, dall'altra parte, qualcuno fare forza nella direzione opposta. Ti appendi alla ruota con tutto il tuo peso, cercando freneticamente con gli occhi un qualche tipo di fermo o blocco. Finalmente scorgi un piccolo stilo metallico appeso a una catenella sopra alla ruota. Visto così ti sembra troppo sottile perché blocchi da solo quella massiccia porta di metallo. D'altro canto questo non è il momento adatto per fare i pignoli. Sganciato lo stilo lo infili in un buco appena sopra il meccanismo di apertura della porta e...

Dall'altra parte sentite ancora urla di rabbia e imprecazioni soffocate, ma ora il portello è bloccato.

*La fuga è stata talmente faticosa e la situazione così stressante che **subisci 0 Ferite** e perdi **-1 Punti di Vigore** attuale.*

*Aggiorna la scheda di Alenn, segnati un Codice: **A** e vai al **20** per sapere come funzionano le Ferite e i Punti Vigore.*

20

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (2)

***Le Ferite**: Prendi la prima pagina della Scheda di Alenn. Osserva la tabella in basso a sinistra. Le Ferite sono divise in 3 categorie: **Lievi**, **Profonde** e **Gravi**. Quando ti viene comunicato dal testo che hai ricevuto una o più ferite di un certo tipo, devi procedere a spuntare le caselle di quel tipo. Tutti i tipi di Ferite riducono il punteggio di **Vigore Massimo** (vedi la spiegazione tra breve). Le Ferite Profonde e quelle Gravi provocano anche dei malus che vengono applicati a tutte le Abilità.*

Se accade che tutte le caselle di una categoria di Ferite sono spuntate ma il testo ti chiede di subirne un'altra, allora occorre spuntare una Ferita della categoria immediatamente successiva. Se non ci sono più caselle libere... Alenn muore e la lettura termina nel più triste dei modi.

Le Ferite guariscono grazie a cure appropriate, al riposo e al tempo. Ovviamente le Ferite Lievi guariranno assai prima di quelle Gravi.

***Le ferite di Alenn**: La quantità di ferite che Alenn può subire dipendono a due caratteristiche: la ROBUSTEZZA e la STAZZA. Vediamo come:*

Ferite Lievi: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Lievi è uguale al Punteggio di ROBUSTEZZA. Annerisci tutte le caselle in eccesso.

Ferite Profonde: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Profonde si ricava

dal punteggio di STAZZA, come riportato nella tabella qui sotto:

STAZZA	*/*	***F. Profonde***
1	*/*	***1***
2	*/*	***2***
3-4	*/*	***3***
5-6-7	*/*	***4***
8-9	*/*	***5***
10	*/*	***6***

Anche in questo caso annerisci le caselle in eccesso.

Ferite Gravi: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Gravi si ricava dalla somma di punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA come riportato nella tabella qui sotto:

ST+ROB	*/*	***F. Gravi***
1-8	*/*	***1***
9-15	*/*	***2***
16-20	*/*	***3***

Esempio: Supponendo che Alenn abbia 5 punti a ROBUSTEZZA e 3 a STAZZA esso potrà sopportare ben 5 Ferite Lievi (annerisci le caselle dal 6 al 10); 3 Ferite Profonde (annerisci le caselle dal 4 al 6); e 1 Ferita Grave (Cancella le caselle 2 e 3).

Il Vigore: *A destra della tabella delle Ferite c'è una griglia nella quale sono riportati numeri da 0 a 20, essi rappresentano il Vigore di cui dispone Alenn. Il Vigore si perde in seguito a ferite, alla fatica o allo stress, per causa di malattie o anche solo saltando i pasti e passando le notti in bianco. Essi vengono recuperati guarendo dalle ferite, riposando, mangiando abbondantemente o rilassandosi.*

Il Vigore iniziale corrisponde al Vigore Massimo che Alenn può avere quando è completamente sano. Mai, in nessun caso, il punteggio di Vigore può eccedere il Vigore Iniziale. Esso è pari a ***10 + il punteggio di ROBUSTEZZA****. Per questo Alenn inizierà con un punteggio di Vigore oscillante tra 11 e 20. Annerisci i numeri in eccesso.*

Durante il gioco dovrai tener conto di due valori, ossia il ***Vigore Massimo*** *e il* ***Vigore Attuale****, se quest'ultimo arriva a 0, Alenn sviene.*

Il Vigore Massimo *indica la soglia massima di Vigore possibile, stante l'attuale condizione di salute di Alenn. All'inizio della lettura e quando Alenn non ha alcuna ferita o altro impedimento, il suo Vigore Massimo corrisponde al Vigore Iniziale. A mano a mano che il ragazzo subisce delle ferite il Vigore Massimo si abbassa sempre di più. Infatti* ***ogni Ferita Lieve abbassa il Vigore Massimo di -1****,* ***Ogni Ferita Profonda di -2*** *mentre* ***ogni Ferita Grave ben di -4****. Ovviamente il Vigore Massimo torna ad aumentare man mano che tali ferite guariscono.*

Il Vigore Attuale *indica quanto Vigore ha Alenn nel momento attuale. Tale punteggio non può mai superare il Vigore Massimo.*

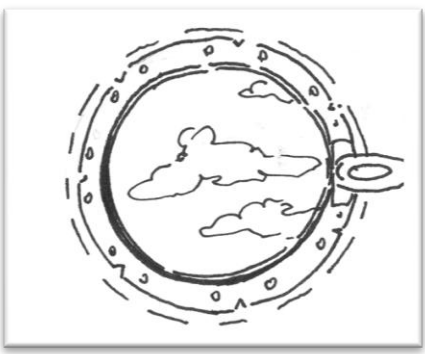
Esempio: Supponiamo che Alenn abbia 5 punti di ROBUSTEZZA, per cui il suo Vigore Iniziale è di 15 punti, tutti i punteggi in eccesso vengono anneriti visto che mai Alenn potrà mai avere più di 15 Punti Vigore. Poniamo che il

*testo dica che, a seguito di una caduta, Alenn subisce **2 ferite Lievi** e perda **-5 Punti Vigore**. Come potete vedere nella tabella delle ferite ogni Ferita Lieve riduce di -1 il Vigore Massimo, il quale quindi scende a 13 (segnatelo con un cerchio attorno al numero). La perdita di Vigore Attuale è -5, quindi Alenn va a 10 punti di Vigore Attuale (segnatelo con una crocetta).*
Se dopo aver subito queste ferite Alenn si riposerà, il suo Vigore Attuale potrà aumentare da 10 fino a raggiungere il Vigore Massimo, ossia 13, ma non potrà tornare a 15 punti (Il suo valore iniziale) fino a che le due Ferite Lievi non saranno guarite.
*Se hai un Codice: **A**, cancellalo e prosegui la lettura al **46***
*Se hai un Codice: **B**, cancellalo e prosegui la lettura al **12***
*Se hai un Codice: **C**, cancellalo e prosegui la lettura al **45***
*Se hai un Codice: **D**, cancellalo e prosegui la lettura al **95***
*Se hai un Codice: **E**, cancellalo e prosegui la lettura al **7***
*Se hai un Codice: **F**, cancellalo e prosegui la lettura all'**80***
*Se hai un Codice: **G**, cancellalo e prosegui la lettura al **50***

21

"*Ehm*... mi scusi, signore..." balbetti. Lo sguardo del sottoufficiale è tagliente come vetro. "Noi, *ehm*... siamo impossibilitati a tornare indietro. Vede, i cadetti della stiva qui a fianco, non credo ci lascerebbero passare, come dire... in-columi"
"Dai sergente" interviene inaspettatamente il cuoco. "Non fare l'animale, non vedi che sono solo dei bambini?"
"Se è così" risponde secco l'altro. "Dovevano restarsene nel loro scomparto, invece di fare i turisti"
"Per favore..." aggiungi, assumendo l'espressione un po' implorante e un po' patetica che spesso risulta vincente quando devi chiedere qualcosa a tuo padre.
Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d10
Bonus**: Se possiedi l'Oggetto: **Attestato Culturale** riduci la difficoltà di **-1
*Se superi la prova, vai al **64***
*Se perdi, vai al **14***

Avanzi verso i due assembramenti che si fronteggiano. Per farlo devi fendere il gruppo dei *laici,* dai quali si levano commenti sprezzanti nei tuoi confronti. Giunto all'altezza di Innocenzo, invece di unirti ai *prelati,* come tutti si aspettano, appoggi una mano sulla spalla di quest'ultimo.
Perry aggrotta la fronte. "Mi sa che stai facendo confusione, amico. Il posto giusto per te è qui" dice.
"Sono Alenn da Morante" proclami, mettendo nella voce tutta l'autorità di cui sei capace. "Mio padre è un Ministro di Sua Santità. Ed anche un sacerdote, ovviamente. La tua posizione è sbagliata, Perry! Io sto con chi ha ragione"
Sia Innocenzo che Perry ti fissano con la medesima espressione stupita e ostile. Alle tue spalle regna il silenzio mentre di fronte a te i *prelati* si agitano, improvvisamente incerti della propria posizione.
Dopo un primo momento di smarrimento Perry si riprende. Scuote la testa e dice: "Sei un traditore e uno stupido. Noi... noi abbiamo ragione! I figli dei *laici* non dovrebbero mischiarsi con noi..." si inceppa, arrancando alla ricerca delle parole giuste da dire.
Innocenzo si scrolla la tua mano dalla spalla con evidente fastidio e, dopo averti lanciato un altra occhiata inspiegabilmente poco amichevole, esclama: "Se loro non ci vogliono, noi non vogliamo loro. Ci hanno scacciato dall'altra stiva. Io ora dico di cacciarli dalla NOSTRA!"
*Aumenta di **+1** la tua **Popolarità**.*
Ti aggreghi alle grida furiose dei laici, *ingiungendo ai* prelati *di andarsene? Vai al **13***
*A costo di inimicarti Innocenzo cerchi di acquietare gli animi? Vai al **30***
***Nota sulla Popolarità**: Se prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn, vedrai che in alto c'è una piccola tabella riportante numeri da 0 a 8. Qui potrai tener conto della popolarità che riesci a guadagnare presso i tuoi compagni di scuola.*



"Il fatto è che, secondo mio padre, l'Ereditarietà Vocazionale, cioè il fatto che solo i figli dei prelati possono prendere i Voti, precludendo a tutto il resto della popolazione questa possibilità, è una cosa che minerebbe le basi dell'Impero indebolendolo. Sul lungo periodo..." le parole fluiscono rapide. Ti sembra di avere chiaro in testa l'intero percorso logico che condurrà a confutare, inequivocabilmente, la teoria dell'Ereditarietà Vocazionale.

Da parte della fazione dei *laici* proviene qualche contenuto mormorio di approvazione. Esiti appena un attimo, domandandoti da dove venga tanta freddezza da parte di coloro che stai difendendo. Eppure stai andando alla grande...

Il ragazzo alto a capo della fazione dei *prelati*, Perry, si volge verso di te con un sorriso di scherno. Vuole controbattere alle tue argomentazioni, ma non ti fa paura, tutt'altro. In questo momento di esaltazione sei convinto che qualunque cosa possa ribattere non farà che dare maggior forza alle tue argomentazioni.

"Tuo padre non capisce nulla. E tu sei una faccia di cacca!" dice Perry. "I figli del clero sono meglio, punto e basta!"

Alle sue spalle esplode un coro di urla entusiastiche. Alle grida dei *prelati* Innocenzo e i suoi *laici* rispondono con un coro assai poco dignitoso. Di certo non si stanno dimostrando più civili dei loro avversari.

Sei confuso. Ti aspettavi un'argomentazione da parte del tuo avversario, un confronto dialettico di qualche tipo. Invece Perry si è limitato a dare dello stupido a te e a tuo padre. Riscuotendo così un grande successo.

*Aumenta di **+1** la tua **Popolarità**.*

Sei così spiazzato dall'attacco, insulsamente violento, portato alla tua persona che per reagire prontamente devi:

Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6

*Se superi la prova, vai al **69***

*In caso contrario vai al **15***

***Nota sulla Popolarità**: Se prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn, vedrai che in alto c'è una piccola tabella riportante numeri da 0 a 8. Qui potrai tener conto della popolarità che riesci a guadagnare presso i tuoi compagni di scuola.*

24

Etan è ormai scomparso dietro al portello ma l'immagine del suo ultimo sguardo colmo di delusione rimane ai margini dei tuoi pensieri, riaffacciandosi quando meno te lo aspetti, accompagnato da fitte di rimorso. Intuendo forse il tuo stato d'animo Ugeene ha la delicatezza di rimanere in silenzio.
Cerchi di pensare ad altro ma lo squallore della stiva non aiuta di certo. Il tuo sguardo continua a correre al portellone chiuso. La sensazione di aver mandato un amico verso l'ignoto, da solo, non ti da pace. A nulla serve pensare che Etan non corre nessun pericolo e che, probabilmente, lo vedrai ricomparire da un momento all'altro, trascinato per un orecchio da un marinaio furibondo.
"Ciao... *ehm*, scusate..."
La vocina infantile ti richiama al momento presente. Davanti a te c'è una figuretta esile, persa dentro ad un vestito troppo grande, sormontata da un visino striminzito con le guance in fiamme e gli occhi sgranati.
"Che vuoi?" chiedi malmostoso, per nulla desideroso a di intraprendere una conversazione con quello sconosciuto.
"Ciao" risponde con tono più cortese Ugeene, al tuo fianco.
"Scusate se vi disturbo ma... il vostro amico è forse andato a denunciare la mia presenza, qui?" domanda il bimbetto con la voce che pare doversi spezzare in lacrime da un momento all'altro.
Tu e Ugeene vi scambiate uno sguardo, sinceramente stupiti da quella domanda. "Perché? Sei un clandestino? O forse un pericoloso sovversivo?" rispondi, rendendoti conto solo troppo tardi di come il tuo tono sia eccessivamente sarcastico.
Vedendo il bimbo arrossire, Ugeene lo rassicura: "No, no, il nostro amico è andato a... *ummm, a* cercare da mangiare. Sì, credo che la scusa ufficiale sia questa. Ma, dimmi, perché pensi che qualcuno dovrebbe denunciare la tua presenza?"
Il bambino accenna un timido sorriso, quindi tende la mano verso di voi. "Io mi chiamo **Daril Lacon**. Dicevate che è' andato a cercare qualcosa da mangiare? Ma prenderà del cibo per tutti? Io ho una fame..."
Ugeene è il primo a stringere la mano a Daril, presentandosi a sua volta. Tu esiti, quel ragazzino si sta dimostrando parecchio invadente e nessuno lo ha invitato. Improvvisamente lo riconosci: è quel bambino che per lungo tempo hai sentito piangere, subito dopo la partenza. Provi un improvviso senso di colpa per l'astio con cui lo hai accolto. Non perché piangesse, ma perché ti rendi conto che anche tu eri sul punto di fare la stessa cosa, pur essendo chiaramente più grande di almeno un paio di anni. Poi, Ugeene ed Etan sono apparsi in tuo soccorso, offrendoti la loro amicizia e allontanando lo spettro delle lacrime. A giudicare dai suoi occhi, ancora gonfi, Daril non è stato così fortunato.
"Non ci hai ancora detto perché qualcuno dovrebbe denunciarti" sta dicendo intanto Ugeene. "Forse Alenn ha ragione? Sei una pericolosa spia?"
*Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** (ricorda che il Grado di Amicizia oscilla tra 0 e 5, non puoi mai superare tali valori). Quindi vai al **78***

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (3)

E' venuto il momento di terminare di compilare la scheda di Alenn.
Prendi la seconda pagina della scheda. Come puoi vedere qui sono riportate ***32 Competenze*** *divise in 8 categorie. Ogni Competenza può essere conosciuta a un livello basilare (spuntando il quadratino alla sua destra) oppure essere totalmente sconosciuta ad Alenn. Non dimentichiamo mai che il ragazzo ha solo 12 anni.*
In base alle scelte da te effettuate fino a qui, dovresti avere segnato un codice sulla scheda. A seconda del codice ottenuto potrai scegliere quattro competenze come riportato qui sotto:

Se hai segnato il Codice: ***M-01****:*
1 MILITARE; 1 COMBATTIMENTO; 1 CULTURALE *o* ***TECNICA*** *a scelta;* ***1 SOCIALE***

Se hai segnato il Codice: ***M-02****:*
1 MILITARE; 1 CULTURALE o COMBATTIMENTO *a scelta****; 2 SOCIALE***

Se hai segnato il Codice: ***S-01****:*
2 CULTURALE; 1 TECNICA; 1 NATURALE *o* ***SOCIALE*** *a scelta*

Se hai segnato il Codice: ***S-02*** *oppure* ***T-01****:*
2 CULTURALE; 2 TECNICA

Se hai segnato il Codice: ***T-02*** *oppure* ***R-01*** *oppure* ***R-02****:*
2 CULTURALE; 2 SOCIALI

Se hai segnato il Codice: ***L-01****:*
1 CULTURALE; 2 SOTTERFUGIO; 1 SOCIALE

Se hai segnato il Codice: ***L-02****:*
1 CULTURALE; 1 NATURALE; 1 SOCIALE; 1 FISICHE

Cancella *il codice dalla Scheda, visto che non ti servirà più.*

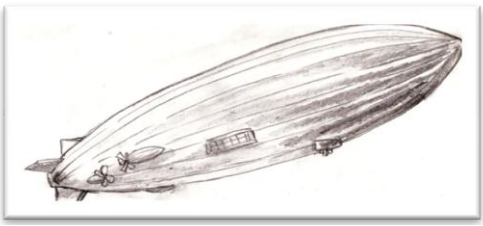
*** * ***

Le Competenze nel gioco sono utilizzate in due modi diversi:
1 - *Il testo potrebbe semplicemente richiedere il possesso di una Competenza per accedere a determinati paragrafi.*
2 - *Il possesso di una Competenza può ridurre sensibilmente la difficoltà richiesta per il superamento di una prova.*

*** * ***

Forse ti stai chiedendo: Ma come? Le Competenze sono così importanti ed io ne ho a disposizione solo quattro? Ricorda sempre che Alenn ha solo 12 anni e che fino ad ora ha condotto una vita molto protetta. Non preoccuparti però, una volta giunti a Vajerlsan (nel secondo volume di questa serie) sarà possibile aumentare il numero delle Competenze possedute seguendo le lezioni, studiando ed esercitandosi.
Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115*** *per proseguire con la storia.*

*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al **108***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al **109***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al **110***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al **111***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al **112***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al **113***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al **114***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al **107***



26

Adesso sei chiamato a prendere delle decisioni riguardanti il passato e il carattere di Alenn. Fare una scelta, anziché un altra, non sarà mai privo di conseguenze, tantomeno adesso visto che il vissuto del giovane protagonista di questa storia ne influenzerà le abilità oltre che le possibili evoluzioni della trama.
Scegli quindi come rispondere alla domanda di Etan:
-** Hai da sempre sognato una **carriera militare.** Frequentare un accademia prestigiosa come quella di Vajerlsan è il primo, fondamentale, gradino per portare a compimento questo sogno. Vai al **5
-** Fin da piccolo ti hanno sempre affascinato le **scienze e la ricerca**. Vai a Vajerlsan per volere di tuo padre ma speri di poter proseguire gli studi dopo. Vai al **27
-** In realtà non sai cosa vorresti fare da grande. Di sicuro non desideravi frequentare un Accademia così lontana. Avresti preferito continuare a **studiare a casa**. Magari approfondendo i tuoi interessi seguito da un precettore privato. Vai al **57
-** Veramente il tuo unico sogno sarebbe di **prendere i Voti** per dedicarti al servizio di Dio. Frequentare l'Accademia Teologica sarebbe stato il tuo desiderio ma tuo padre ha deciso diversamente. Vai al **53
-** Di una cosa sei assolutamente sicuro: non desideravi frequentare un Accademia così lontana da casa. Avresti preferito rimanere a Redenzione e **continuare con la tua vita di prima**, assieme ai tuoi compagni di giochi storici, tra le marachelle e le fughe dai precettori. Vai al **63

27

"A dire il vero..." mormori. "Non saprei... se mio padre pensa che Vajerlsan sia la scelta migliore..."
Etan sbuffa, quindi si sporge in avanti facendo scricchiolare lo schienale della panca. "*Ehi*, *pssst*, Alenn..." sussurra. "Vedi forse tuo padre o qualche suo amico qui intorno? No? E allora dì quel che pensi!"
"Va bene" sorridi. "No, in effetti la vita militare non m'interessa molto. Personalmente preferirei studiare... *ehm*... filosofia, scienza o, magari, le tecniche degli Antichi. Ecco!"
Osservi divertito Etan portarsi una mano alla gola, fingendo di soffocare dal disgusto. Ugeene al contrario sembra molto interessato. "Quindi pensi di continuare gli studi, dopo l'Accademia?" ti chiede. "Ma tuo padre te lo permetterà? Il mio è stato tassativo" aggiunge, scurendosi in volto. "Potrò scegliere se tentare di prendere o meno i Voti ma, in ogni caso, mi troverà un lavoro presso il Capitolo Militare Pontificio"
Le ultime parole di Ugeene ti riportano alla mente il signor Borodin. Automaticamente la tua mano corre a sfiorare la sagoma della preziosa lente che tieni in una tasca interna della giacca. **Busla Borodin** è uno dei più geniali ricercatori in forze all'Università Pontificia delle Scienze. La sua specializzazione è la chimica ma il suo è un genio talmente eclettico che periodicamente sforna nuove scoperte in campi apparentemente lontanissimi dal proprio. Lo hai conosciuto due anni fa, durante la festa in cui tuo padre ti presentò alla società. Borodin stava seduto in disparte, bevendo, ignorato da tutti. Per qualche motivo ti ha fatto cenno di avvicinarti intrattenendo con te una conversazione erudita della quale hai capito poco e nulla. E' stata forse la prima volta in cui un adulto, un adulto importante, per di più, ti ha trattato come un suo pari e non come un bambino. Durante la serata Borodin si è poi complimentato, davanti a tutti gli ospiti, dell'"*incredibile ingegno del piccolo Alenn*" raccomandando caldamente a tuo padre di non sprecare il tuo intelletto in cose stupide come la politica o la guerra ma di coltivarlo per il progresso della scienza. Ovviamente tuo padre si è risentito del fatto che un estraneo, uno discusso come Borodin, poi, gli suggerisse come educare il figlio.
Il giorno dopo, per mano di un servitore, ti è arrivato un pacchetto contenente una lente d'ingrandimento, oggetto prezioso già di per se, dal manico in avorio con incise misteriose formule matematiche a sbalzo, in argento. Il bigliettino che l'accompagnava diceva:

Non lasciare che la tua viva intelligenza venga schiacciata dal mondo gretto degli adulti.
Studia per amore della conoscenza e scopri per amore dell'uomo.
Che questa lente ti possa aiutare a distinguere il vero dalle menzogne
B.Borodin

Il messaggio era inusuale come il regalo ma per te si trattò di un evento importantissimo. Da allora hai deciso che avresti fatto proprio come il sig. Borodin ti aveva consigliato.
Vedendoti immerso nei tuoi pensieri Etan si prodiga in una serie di smorfie e versacci. Constatando però che queste non sembrano sortire alcun effetto smette di contorcersi e, rivolto a un triste Ugeene, esclama: "Dai, meglio così che dover passare il resto della vita tra muffosi libri in puzzolenti biblioteche"
Tu cosa pensi?
Terminata l'Accademia di Vajerlsan continuerai gli studi teorici presso un ***università Vaticana****? Vai al* ***44***
Pensi che tuo padre ti permetterà di proseguire gli studi presso la prestigiosa ***Accademia di Venice****, nella Libera Confederazione? Vai al* ***87***
Scrivi il seguente oggetto: ***Lente d'argento*** *(****S****)(****P****) in uno degli spazi della categoria: ADDOSSO che trovi nella terza pagina della Scheda del Personaggio.*
Nota*: Per quanto riguarda l'Oggetto:* ***Lente d'argento****, sappi che è un oggetto speciale il cui possesso ti consente di incrementare subito la tua Abilità:* ***LOGICA di +1****. Inoltre il possesso di tale oggetto è indice della volontà scoprire e di sondare i misteri di Alenn. Pertanto il suo possesso potrà modificare leggermente l'andamento della storia.*

28

Tu ed Etan fendete i miasmi del *fungo da pipa*, sorpassate con un balzo le gambe tese di un ragazzo stravaccato per terra e vi gettate verso il boccaporto in fondo alla stiva. Alle vostre spalle si levano ululati di rabbia ma siete stati troppo veloci. Volti stupiti spuntano da dietro gli schienali delle logore panche. Un paio di cadetti accennano ad alzarsi ma uno solo, particolarmente grosso, decide di verificare di persona cosa stia succedendo.
Il ragazzo occupa quasi completamente il passaggio e s'interpone tra voi e l'uscita. Con l'espressione incerta di chi non ha ben capito cosa stia accadendo il ragazzone allarga le braccia con il chiaro intento di bloccarvi.
Pensi sia meglio cercare di schivarlo, scavalcando con un balzo le panche ai lati del passaggio? Vai al ***65***
Oppure urli a Etan di atterrare il ragazzo e ti getti con tutto il tuo peso contro di esso? Vai al ***29***

29

Urlando a Etan di seguirti ti getti con tutto il tuo peso contro il gigantesco cadetto. Colpisci a testa bassa quella che ti pare una solida montagna di carne. Un istante dopo anche Etan ti raggiunge. Senti il ragazzone vacillare sotto il duplice impatto.

Effettua una prova su: ROBUSTEZZA più STAZZA, la difficoltà è d6+d8

*Se superi la prova, vai al **59***

*In caso contrario vai al **18***

***Nota**: In alcuni casi più di un Abilità viene chiamata in gioco per superare un ostacolo. In questi casi devi sommare i punteggi delle Abilità e lanciare i due dadi richiesti. Il risultato della somma dei dadi deve essere uguale o inferiore alla somma delle Abilità.*

30

"Vi state comportando da perfetti imbecilli... tutti e due!" esclami ad alta voce, attirando l'attenzione su di te. "E' ovvio che nessuno di voi accetterà che l'altro possa aver ragione, così fra cinque minuti farete a botte. Dite, siete sicuri di vincere?" Innocenzo e Perry sembrano stupiti dal modo in cui stai esponendo la situazione. Si lanciano un'occhiata in tralice, soppesandosi l'un l'altro.

E' il momento di incalzarli.

Con un passo avanti e uno di lato ti posizioni esattamente tra i due contendenti, in modo da poterli osservare entrambi. Con noncuranza dici: "No, ve lo chiedo perché quello di voi che perderà... *be'*, ci farà la figura del deficiente con tutti i suoi uomini! Non vorrei certo essere al suo posto, con due interi anni di scuola da passare con il marchio della sconfitta. No, non mi piacerebbe per nulla"

Sul volto, fino a ora bellicoso, dei due vedi calare l'ombra dell'incertezza. Ormai non puoi far altro che rimanere al tuo posto, ostentando falso disinteresse, e sperare di aver messo giusta enfasi nelle parole.

Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8

*Se superi la prova, vai al **3***

*In caso contrario vai al **73***

31

"Sapete cos'è l'Ereditarietà Vocazionale?" chiede Ugeene, dopo essersi preso qualche istante per riflettere.

Etan scuote la testa, borbottando: "Dal nome direi che è una cosa un sacco noiosa"

"Ne ho sentito parlare" rispondi, cercando di richiamare alla memoria discorsi sentiti dagli adulti e subito catalogati come poco interessanti. "Ma cosa c'entra con... questo?" indichi i due gruppi di studenti ai lati opposti della stiva.

"C'entra, c'entra" sospira Ugeene. "Allora, si tratta di una teoria propugnata da Parcus Cucnas, uno dei Consiglieri del Santo padre. Detto in parole povere,

secondo Cucnas, le divisioni sociali nell'Impero sono troppo elastiche, soprattutto per quel che concerne il clero. Lui auspicherebbe una norma che imponga ai figli dei prelati di prendere i Voti e ne precludesse la possibilità a tutti gli altri"
"Ma... è una stupidaggine!" lo interrompi senza riuscire a trattenerti. "Prendere i Voti non può essere una cosa automatica. Occorre studio, applicazione e vocazione. Solo i migliori e i più motivati possono ambire a entrare nel clero cattolico. Altrimenti qualunque idiota diventerebbe un sacerdote solo perché figlio di un prelato. In questo modo l'Impero andrebbe a rotoli"
"Felice che tu lo capisca, Alenn" ribatte Ugeene. "Peccato che non tutti vedano la cosa così chiaramente..."
"ROOONFF RROOONNFFF"
Tu e Ugeene interrompete i vostri scambi di battute per voltarvi verso Etan che, con la testa rovesciata all'indietro, sta fingendo di russare rumorosamente. Nell'improvviso silenzio raddrizza il capo, sbatte freneticamente le palpebre e, con voce fintamente impastata, biascica: "*Eh*? Come? Cosa? Scusate... siete già arrivati al punto in cui dite qualcosa d'interessante?"
Riesci a malapena a trattenere un sorriso. Ugeene invece diventa rosso come un pomodoro. "*Ummm* sì. Scusa... il fatto è che... " s'interrompe per riprendere il filo del discorso e per aspettare che l'amico smetta di ridere sguaiatamente.
"Va bene. In effetti non credo che molti qui conoscano questi dettagli. Il fatto è che a bordo abbiamo i due figli del Consigliere Cucnas: **Alecsandro**, che ha la nostra età e frequenterà con noi il primo biennio, e **Nicco,** che invece è un cadetto. Alecsandro a quanto pare ha fatto sue le teorie del padre, o quantomeno una versione semplificata di tali teorie. Perciò ha deciso di emarginare i figli dei laici... Non mi guardare così, Alenn! Anch'io penso che siano idee stupide. A quanto pare invece riscuotono un certo successo tra i figli di prelati. Prima di partire Alecsandro e i suoi seguaci hanno obbligato chiunque fosse figlio di laici a venire qua, nella stiva di carico numero uno"
Adesso Etan sembra essere interessato al discorso. Infatti, in quanto figlio di un amministratore diocesano fa parte a tutti gli effetti della categoria dei laici e quindi degli *emarginati*. Dopo un paio di commenti irripetibili sulla famiglia di Cucnas fa cenno a Ugeene di continuare.
"L'opera di... reclutamento, potremmo dire, di Cucnas è stata interrotta dall'imbarco. Così qui nella nostra stiva ci sono tutti i figli di laici..." indica il gruppo a poppa. "Ma anche molti figli di prelati..." indica quelli a prua. "Le voci di quanto successo si sono diffuse e, poco dopo che voi due eravate usciti, i due gruppi hanno cominciato a litigare. Il portavoce dei *laici* è un tale **Innocenzo Glaby" i**ndica un ragazzino all'incirca della tua età, dall'aspetto non particolarmente rassicurante. "Mentre a capo dei *prelati,* almeno in questa stiva, è un tale **Marchel Perry**..." vi fa cenno verso un ragazzo alto e ossuto.
Il nome Perry ti dice qualcosa ma prima che tu possa fare mente locale Etan interviene: "E tu? Da che parte ti sei schierato? Sei figlio di un sacerdote in fondo"
*Vai al **52***

32

Il cadetto appare scettico ma non trova nulla da obiettare alla tua spiegazione. Dopo averti fronteggiato ancora qualche istante si limita a scrollare le spalle borbottando: "*Bha*, fai come ti pare, ma ricorda che comportandoti così non sopravvivrai per due anni a Vajerlsan. Se sei furbo molla il moccioso e cerca di farti degli amici" detto questo fa cenno al compagno cui aveva affidato la pipa di restituirgliela e, ostentatamente, ti volge le spalle.

Tra borbottii e sguardi di disapprovazione afferri per un braccio Etan e lo trascini lontano dalla nube azzurrina dei *funghi da pipa*.

Camminate rigidi e impacciati fino in fondo alla stiva. Etan continua a mormorarti all'orecchio: "Grande... Alenn, sei stato grande... semplicemente grandioso..." in un ritornello senza fine. Arrivati in fondo al compartimento spalancate velocemente il portello e, osservati unicamente da un ragazzone immenso ma dall'aria poco sveglia, lo varcate.

*Lo stress è stato tale che subisci **0 Ferite** e perdi **-1 Punti di Vigore** Attuale. Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: **C** e vai al **20** per scoprire come funzionano le ferite e i Punti Vigore.*

33

"No, ci deve essere un equivoco" ti esibisci in un sorriso conciliante. "Sono sicuro che possiamo trovare un accordo..."

Ma lo sguardo del cadetto è implacabile. Ti serra una mano sulla spalla sinistra mentre con la verga di legno ti picchietta delicatamente la destra.

Alle tue spalle Etan grida: "Andate tutti al Demonio. Perdenti!" quindi un ru-

more di passi. Esclamazioni. Un corpo che cade. Altre esclamazione. Istintivamente cerchi di voltare il capo per vedere cosa stia succedendo ma il cadetto dal volto irregolare scuote leggermente la testa, premendoti dolorosamente il bastone contro il collo. Un rumore di colluttazione e un urlo di dolore, seguito da imprecazioni molto colorite, ti dicono che la fuga di Etan è terminata nel peggiore dei modi.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 8 o meno: *Segnati* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore****.*
- 9 o più: *Segnati* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-1 Punti di Vigore****.*
Nota*: Se non ti viene detto diversamente puoi sempre usare Punti Volontà per incrementare il risultato del dado quando ti vengono attribuite le ferite. Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice:* ***B*** *e vai al* ***20*** *per scoprire come funzionano le ferite e i Punti Vigore.*

34

Afferri la ruota, aspettandoti una resistenza minima, come già accaduto per quella del portello della vostra stiva. Questa invece si rivela essere bloccata. Nonostante gli sforzi congiunti tuoi e di Etan, il portello di destra rimane ostinatamente chiuso.
Provi ad aprire il portello inclinato a sinistra? Vai al ***61***
Ti dirigi al portello dalla parte opposta del passaggio? Vai al ***62***

35

Purtroppo la lettura finisce qui.
La decisione che hai fatto prendere ad Alenn compromette in modo definitivo i suoi rapporti con Ugeene Ciric, il quale deciderà di non schierarsi con nessuna fazione. Ancor di più però sarà Etan Luxer, al suo ritorno, a sentirsi tradito. Dopo una feroce discussione se ne andrà, decidendo di non rivolgere mai più la parola ad Alenn. Dopo un attimo appena di esitazione anche Ugeene lo seguirà, lasciandolo solo con Perry e con i suoi nuovi amici.
Durante il viaggio Alenn conoscerà ed entrerà nella cerchia di amici di Alecsandro Cucnas e, una volta giunto a Vajerlsan, la sua strada si allontanerà sempre più da Ugeene e da Etan impedendogli, di fatto, di proseguire nell'avventura narrata in questi libri.

FINE

"*Ehi*, Alenn, ti sei imbambolato?" La voce di Etan ti riporta alla realtà. "Ci stavi parlando di quei due tuoi amici: Lancy e coso Ì..."

"Bolardo, si chiamano Lancy e Bolardo" riprendi il filo del discorso. "Loro padre è vedovo e... *bhe*, credo che tra lui e la mia tata ci sia qualcosa. Più crescevo e più spesso capitava che Tata Maelda mi lasciasse libero di scorazzare con quei due; così lei poteva rimanere sola con loro padre..." sul volto di Etan si dipinge un'espressione maligna. "*MA non credo* che abbiano mai fatto nulla di sconveniente. Insomma non sono mica sposati" ti affretti ad aggiungere.

"*Seeee*... come no!" commenta il tuo amico, sorridendo in modo sempre più fastidioso.

"Comunque sia ho passato un sacco di tempo con quei due" prosegui, evitando di guardare il volto di Etan. "Soprattutto quando mio padre era lontano per lavoro. Abbiamo esplorato da capo a fondo la villa, facendo prendere certi spaventi a tutta la servitù. Quest'estate, mentre mio padre era ad Axum per conto del Capitolo, ci siamo persino spinti nelle strade fuori dal palazzo..."

Ugeene trattiene il respiro. Sgrana gli occhi in un'espressione terrorizzata e affascinata allo stesso tempo. Balbetta: "Fuori... da solo, nella città? Senza un accompagnatore?"

"Sì. In realtà Lancy e Bolardo uscivano da soli da anni ormai, sai per fare le commissioni e roba simile. In realtà abbiamo solo fatto un giretto e comprato dei dolcetti da un venditore ambulante, nulla di più"

Ugeene fischia, mentre Etan solleva le mani al soffitto. "Voi figli di prelati siete proprio delle mammole! E pensare che l'Impero è affidato a gente che non esce di casa da sola fino alla maggiore età. E' un miracolo che i nostri nemici non ci abbiano ancora distrutti"

Apri la bocca per controbattere ma, nonostante i tuoi sforzi, non riesci a trovare nulla di adeguato da dire. Etan Luxer ha ragione da vendere.

Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. In basso c'è uno spazio nel quale segnare dei Codici. Tali codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu li trascriva e che li cancelli quando ti viene chiesto.

*- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **L-01.***

*- Diminuisci di **-1 punto** la tua Abilità **LOGICA***

*- Distribuisci +**3 punti** come meglio credi tra le seguenti Abilità: **DESTREZZA**, **ROBUSTEZZA**, **FREDDEZZA**.*

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due riquadri nei quali tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*

*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **4***

*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **2***

*Vai al **99***

37

Il panico è come una onda nera che, senza preavviso, ti sommerge. Urli, ma il caos è tale che non riesci a udire nemmeno la tua stessa voce. Allarghi le braccia per afferrarti ai ragazzi vicini e sorreggerti a loro. Un colpo violento alle costole t'intorpidisce il braccio destro, contemporaneamente qualcuno ti afferra da sotto, trascinandoti verso il pavimento. Dolorante e terrorizzato ti copri la testa con le braccia, raggomitolandoti, mentre una foresta di gambe inconsapevoli ti calciano e calpestano.

Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?

- 7 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Profonda****;* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-5 Punti di Vigore****.*

- Tra 8 e 11: *Subisci* ***2 Ferite Lievi*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore****.*

- 12 o più: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-3 Punti di Vigore****.*

Nota*: Se non ti viene detto diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado anche quando ti vengono attribuite le ferite. In questo caso, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere se spendere Punti Volontà o meno per aumentare il risultato.*

Segnati un Codice: ***F*** *e vai al* ***20***

38

"Mio padre è Vescovo, nonché Ministro del Capitolo" esordisci, alzandoti in piedi. "E delle idee del Consigliere Cucnas mi ha parlato personalmente" aggiungi, interpretando molto liberamente la verità. Fatto sta che ora tutti gli occhi sono puntati su di te

Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d6

Bonus: *Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

Se possiedi l'Oggetto: ***Croce di madreperla,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

Se Superi la prova vai al ***23***

In caso contrario vai al ***104***

Bonus/Malus: *Il possesso di determinati Oggetti o Competenze ti può garantire un certo bonus da sottrarre al risultato del tiro del dado. Ricorda di applicare i bonus e i malus subito dopo il lancio del dado e prima di valutare se spendere o meno Punti Volontà.*

39

Nella stiva numero due la scena si ripresenta più o meno uguale. Qui il Sergente si mette a sbraitare per aver sorpreso alcuni ragazzini accucciati sul pavimento a giocare a biglie. Terminata la somministrazione del rancio, il militare spinge il carrello, ormai alleggerito, verso il tuo comparto.

La prima cosa che vedi,appena dentro, è il volto ansioso di Ugeene Ciric che spunta da dietro le spalliere dei sedili. Dopo aver controllato che il marinaio non ti stia guardando, elargisci al tuo amico un rapido sorriso di rassicurazione.

Anche qui il militare si mette a urlare contro gli studenti senza nessun motivo particolare, arrivando a farne piangere uno. Quindi, con malagrazia, ordina a tutti di disporsi in fila e somministra scodellate di minestra nelle ciotole di metallo.

"E ricordate che scodelle e cucchiai sono di proprietà del dirigibile" ringhia, dopo aver terminato, con una mano già sul portello. "Dovrete restituirli all'arrivo. Se li perdete verrete puniti!"

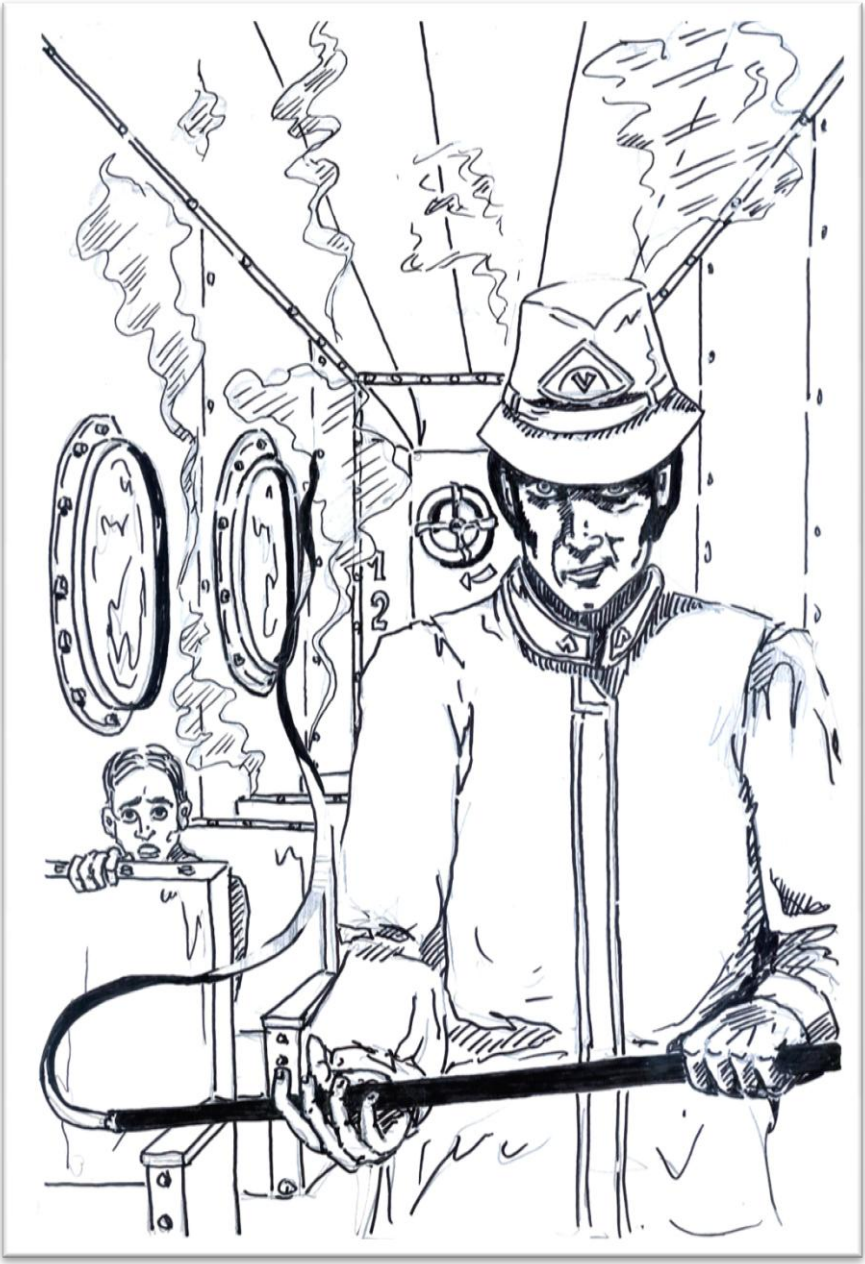
Finalmente lo scorbutico sottufficiale esce dalla stiva e immediatamente si riaccendono i brusii delle conversazioni. Accompagnati dal rumore dei cucchiai che raschiano le scodelle.

"Allora? E allora? Dai, raccontate tutto" domanda Ugeene, saltellando letteralmente sulla panca.

Etan ha il viso sprofondato nella propria ciotola, tanto che riesce solo a dire: "...*Mfrgffgsz*..." accompagnando il verso con un eloquente gesto con il quale ti invita a raccontare.

Gustandoti in modo più dignitoso il tuo pranzo narri a Ugeene le vostre traversie.

Segna nel tuo Equipaggiamento il seguente Oggetto: ***Scodella & cucchiaio (P)*** *quindi vai al* ***17***



*Nella mano sinistra stringe una verga dall'aspetto pregiato. La fa oscillare pigramente, picchiandone un'estremità sul palmo della mano destra (**Par. 40)***

"*Ehi* ma li hai visti?"
"Ma che mi possano..."
"Che ci fanno qui?"
"Poppanti presuntuosi, pensano di poter..."
"Che dici, ci divertiamo a..."
Avanzi velocemente, a testa bassa, mentre le voci e i commenti si accavallano sgradevolmente. Altre volte hai avuto a che fare con ragazzi più grandi, per lo più amici o compagni di studi di tuo fratello Janus, li hai sempre trovati ossessionati da cose stupide come i peli sul proprio corpo o le ragazze. In generale la tua opinione sugli adolescenti è che fossero un po' stupidi ma sostanzialmente inoffensivi. Al momento però gli occupanti della stiva di carico numero tre non sembrano essere preoccupati dei propri baffi o delle femmine, quanto malignamente attratti da te e da Etan. Percepisci un atmosfera di malanimo nei vostri confronti della quale non riesci a capacitarti.
Intanto tu ed Etan siete giunti quasi a metà della stiva e state fendendo la pesante atmosfera torbida delle pipe. Al di la della coltre azzurrina di fumo scorgi già il portello all'altro capo del comparto.
Non fai nemmeno in tempo a formulare un pensiero di speranza che una voce vi apostrofa: "Voi due... *ehi* dico a voi, NANEROTTOLI! Dove è che pensate di andare?"
Vi voltate lentamente. Un ragazzo scuro di capelli e dai tratti irregolari vi si avvicina con passo molleggiato. Indossa una divisa da cadetto ufficiale della Fanteria Imperiale. Sulla manica spicca lo stemma dell'Accademia di Vajerlsan, a indicare che è ancora uno studente. Nella mano sinistra stringe una verga dall'aspetto pregiato. La fa oscillare pigramente, picchiandone un'estremità sul palmo della mano destra, provocando un rumore inquietante.
"E allora?" ringhia, ergendosi in tutta la sua statura.
In realtà è piuttosto basso, tanto da sovrastarti di appena un paio di dita. E' leggermente più robusto di te ma, con Etan al tuo fianco, non avresti timore nell'affrontarlo. Se non fosse per gli occhi. Ha degli occhi neri come la notte, piccoli, lucidi e cattivi.
-*Occhi da assassino*- pensi istintivamente prima di allontanare l'idea dalla tua mente. Che ne sai di che occhi ha un assassino, in fondo?
Etan accenna un passo in avanti.
*Lasci gestire la faccenda a **Etan**? **60***
*Decidi di intervenire adottando una strategia basata sulla **dialettica e il buon senso**? Vai al **16***
*Preferisci sì intervenire, ma adottando una **linea dura**, in modo da far capire al ragazzo che non avete paura di lui? Vai al **90***

41

"Mi sarei concentrato sullo studio dell'arte e dell'uomo" rispondi.
"Perché?" chiede Etan. "Vuoi fare il poeta da grande? Non mi risulta guadagnino un gran che"
Scuoti la testa. "No. Non so... forse. A dire il vero non ho idea di cosa voglia fare da grande. Non so neppure se prenderò i Voti. E' solo che sono sempre stato portato per la scrittura e la musica e così..."
"Che compagni di viaggio noiosi" ride Etan. "Vajerlsan sarà anche inutile ma almeno qualche cosa di divertente ce la insegneranno" nel vedere i vostri sguardi scettici Etan mima con violenza un affondo e urla: "Ci insegneranno a tirare di scherma... *Zac*, *zac*"
"Perché, tanto non vuoi mica entrare nell'esercito, no?" commenti, schivando per un pelo una sua manata.
Etan continua a duellare con armi e nemici invisibili ancora per qualche istante. Quindi ripone le "*armi*". Ci pensa su per un istante prima di scuotere il capo con sicurezza. "*Naaa*! La fregatura dell'esercito è che per quanto tu sia in alto c'è sempre qualcuno più in alto di te. Non mi piace avere padroni che mi comandino."
"E allora vedi che Vajerlsan è inutile per tutti" Concludi con un sospiro rassegnato.
"*Bof*" è l'ultimo commento di Etan prima che tra di voi cali il silenzio.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu li trascriva fedelmente e che li cancelli quando ti viene chiesto.
- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***T-02.***
- Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***PERCEZIONE***, ***FASCINO***.
*- Diminuisci di -****1 punto*** *una delle seguenti Abilità a tua scelta:* ***DESTREZZA*** *o* ***ROBUSTEZZA***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5***.
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***2***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***3***
Vai al ***99***

42

"Io sono un da Morante!" esclami, ergendoti in tutta la tua altezza. "Mio padre è il Vescovo Eralto da Morante, Ministro e Consigliere di Sua Santità. Io mi sto recando presso l'Accademia di Vajerlsan per diventare un ufficiale. Non sono un prigioniero che si possa affamare né un villico al quale si possa dire cosa fare o non fare!"

Il Sottoufficiale ora ti fissa con interesse, ma non sai dire se sia rimasto più colpito o più offeso dal tuo discorso. Il cuoco, dall'altra parte del bancone, ti osserva tra il divertito e il preoccupato.

In un paio di occasioni hai sentito la tua voce incrinarsi mentre pronunciavi il l'accorato discorso. Ma ormai hai intrapreso questa strada e non è il caso di tornare indietro. "Quindi..." continui, ostentando sicurezza e imitando le posture di tuo padre quando ha a che fare con dei subalterni "...esigo che si dia da mangiare a me ed al mio amico e che ci si riaccompagni alla nostra stiva! In questo caso non farò rapporto a chi di dovere su... *ehm*... sul fatto che qui si affamano i futuri ufficiali dell'Impero e si perde tempo in chiacchiere!"

Nella sala da pranzo cala il silenzio. Solo il cuore ti rimbomba nelle tempie. Etan ti fissa con gli occhi strabuzzati dallo stupore.

Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12

Bonus**: Se possiedi l'Oggetto: **Medaglia al Valore,** riduci la difficoltà di **-1

*Se superi la prova, vai al **51***

*Se perdi, vai al **93***

43

Dopo aver terminato il pasto in silenzio, finalmente Etan sembra aver riacquistato un po' del suo solito buon umore. Si tasta il labbro gonfio, borbottando qualche frase incomprensibile, quindi piantandovi gli occhi addosso, dice: "Prima voi! Cosa diamine è successo qui? Perché metà degli studenti sono ammassati a prua e l'altra metà a poppa, mentre qui in mezzo ci siamo solo noi? Cos'è, siamo appestati?"

Tu e Ugeene vi scambiate una lunga occhiata prima di raccontare l'accaduto. Etan v'interrompe diverse volte per fare delle domande o, più di sovente, per imprecare ad alta voce. Alla fine rimane a lungo in silenzio, prima di commentare con un secco: "Merda!"

Il silenzio si prolunga per qualche secondo prima che tu ti decida a spezzarlo per chiedere nuovamente a Etan cosa gli sia accaduto e chi lo ha picchiato.

*Vai al **101***

44

"Penso che continuerò gli studi" affermi ignorando a bella posta i commenti sarcastici di Etan. "Magari in un università a Redenzione, non so ancora"
"Beato te" mormora Ugeene.
Etan vi scruta ancora per un momento, come se sperasse che stiate solo scherzando, quindi sbuffa, scuote le spalle e borbotta: "Siete di una noia mortale. Io non sono contento di finire in collegio! E' come andare in galera. Ma almeno una volta uscito da Vajerlsan sarò libero, più o meno. Ma voi due... voi due volete rinchiudervi per sempre in qualche biblioteca muffosa a perdere la vita dietro ai libri"
"L'unica libertà è quella che ti può dare la conoscenza" ribatti pronto, citando una frase letta su un libro di tuo fratello qualche tempo fa.
"*Ehm*, è una libertà..." acconsente Ciric, muovendosi a disagio sulla panca. "Ma messa così sembra un affermazione un po' blasfema. L'unica libertà viene dall'osservanza dell'unica Fede"
Non puoi che annuire alle parole di Ugeene. Anche Etan fa cenno di sì con la testa ma più per un moto istintivo che per vero convincimento.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu li trascriva fedelmente e che li cancelli quando ti viene chiesto.
- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***S-01.***
- Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***PERCEZIONE***, ***LOGICA***,
*- Diminuisci di -****1 punto*** *una delle seguenti Abilità tua a scelta:* ***STAZZA*** *o* ***ROBUSTEZZA***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni. Il Grado d'Amicizia varia da un minimo di 0 a un massimo di 5.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***1***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***4***
Vai al ***99***

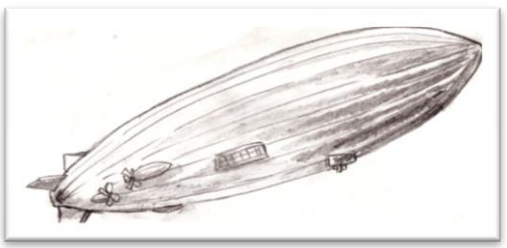
45

Tremando, un po' per il freddo, ma soprattutto per la tensione del pericolo appena scampato, vi avviate lungo il corridoio ondeggiante e pieno di spifferi gelati. Come nelle occasioni precedenti a metà del corto passaggio incontrate due portelli laterali più piccoli. A differenza di quelli precedenti su questi spiccano due cartelli identici:

Arrivati di fronte al portello successivo tu ed Etan vi fermate, scambiandovi uno sguardo eloquente. Non avete bisogno di parlare per capire che il medesimo timore vi blocca: davanti a voi potrebbe esserci un ennesima stiva di carico e anche in questa potereste trovarvi ad affrontare altri adolescenti annoiati.

Esitate a lungo nel freddo del corridoio. Alla fine, con un'imprecazione borbottata a mezza voce, Etan si decide ad afferrare la ruota e ad aprire il portello.

*Vai al **48***



46

"E adesso?" chiedi ansante. "Come faremo a tornare indietro?"
Etan sbuffa come un treno, ma sul suo viso arrossato leggi una gioia selvaggia. "Che cosa importa" risponde. "Ci penseremo quando vorremmo farlo. Intanto tu hai rimediato un meraviglioso trofeo" e indica il bastone che ancora stringi in mano.
Abbassi lo sguardo per esaminare meglio l'oggetto. Si tratta indubbiamente un arnese di alta qualità: il corpo principale è costituito da un bastone di legno levigato, lungo forse trenta centimetri, impreziosito da fantasie in rilevo che sospetti essere in argento. A una estremità il bastone termina con uno staffile di cuoio lungo altrettanto, mentre dall'altra estremità si allarga in un pomo bronzeo dai bordi leggermente seghettati sul quale è inciso il monogramma: ***NC*.**
Verghe di quel tipo, ma di dimensioni maggiori e meno elaborate, venivano usate nei secoli passati dai proprietari terrieri. Lo staffile era utilizzato per spronare gli animali e il bastone di legno, allo stesso scopo, per i servitori. Il pomo metallico, arroventato a dovere, veniva utilizzato per marchiare sul posto uomini e bestie. Ormai questo tipo di oggetti non vengono più usati da molto tempo, trasformandosi in indicatori di appartenenza a status sociali elevati, simboli potere e di comando. Spesso vengono regalati da genitori facoltosi ai figli per occasioni particolarmente importanti come una promozione o il raggiungimento della maggiore età. Comunque sia sospetti fortemente che ***NC,*** il monogramma deve corrispondere alle iniziali del ragazzo cui lo hai sottratto, sarà particolarmente arrabbiato per averlo perso.
Etan Intanto ha ripreso fiato e, con una cameratesca pacca sulle spalle, ti fa cenno di seguirlo.
Segna nel tuo Equipaggiamento l'oggetto ***Verga (*S*) (*P*)*** *e poi segui Etan verso il* ***45***

Invece di avere il buon senso di appallottolarsi in attesa che le botte finiscano, Etan si ostina a rispondere ai colpi. Più lui si rivolta contro i suoi aggressori più questi s'inferociscono, inasprendo la violenza con cui lo battono.
Uno stivale spezza il labbro inferiore del tuo amico in un violento spruzzo di sangue.
"BASTA" urli. "SMETTILA DI RESISTERE... SMETTILA ETAN!"
Ma le tue parole sono coperte dalle urla di feroce giubilo dei cadetti e dai ringhi animaleschi di Etan. Non puoi che chiudere gli occhi e voltare la testa. Calde lacrime ti colano lungo le guance.
Una voce profonda, da adulto, si leva sopra il caos. Per un attimo nella stiva cala un silenzio irreale, rotto solo dalle imprecazioni di Etan che continua a contorcersi, a sputare e a tentare di mordere i suoi aguzzini. Il portello stagno è aperto e davanti a esso c'è un carrello con sopra un grosso pentolone, fumante e odoroso di minestra. Di fianco, con le gambe divaricate e le mani appoggiate sui fianchi, vedi un sottoufficiale. L'uomo spazza con lo sguardo tutta la stiva. I cadetti si ritirano lontano da voi.
Ti precipiti verso Etan, che continua a dimenarsi. Al tuo abbraccio s'immobilizza. Si guarda attorno, cercando di capire cosa stia succedendo. Nel vedere il sottoufficiale si rilassa tra le tue braccia, con un sospiro di sollievo. Poi i suoi occhi si spostano su dite. Vi leggi distintamente un ombra di delusione. Le labbra sono immobili ma i suoi occhi dicono: *-Perché non sei venuto ad aiutarmi? Vigliacco!-*
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 7 o meno: *Subisci* ***0 Ferite Lievi*** *e sottrai* ***-3 Punti di Vigore****.*
- 8 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore****.*
Nota*: In alcuni casi più di un Abilità viene chiamata in gioco per superare un ostacolo. In questi casi devi sommare i punteggi delle Abilità richieste e lanciare i due dadi richiesti. Il risultato della somma dei dadi deve essere uguale o inferiore alla somma delle Abilità.*
Se possiedi l'Oggetto: ***Medaglia al Valore,*** *oppure* ***Passepartout di Nergorio*** *perdi -****1 Punti Volontà*** *a causa del rimorso per aver abbandonato un amico in difficoltà.*
Inoltre spunta ***2 Livelli di Salute*** *per Etan Luxer e diminuisci di* ***-1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con lui.*
Aggiorna la scheda di Alenn, segnati un Codice: ***D*** *e vai al* ***20*** *per sapere come funzionano le Ferite e i Punti Vigore.*
La Salute dei Compagni*: Etan e Ugeene, possono venir feriti esattamente come Alenn, anche se la gestione della loro salute è più semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)****.*** *Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina. In alcuni casi la loro quantità di Ferite potrebbe influenzare quello che Etan e Ugeene sono o non sono in grado di fare.*

48

Per qualche istante ti guardi intorno, completamente spaesato. Ormai ti eri convinto a tal punto di sbucare in un altra stiva di carico, con le sue panche malmesse e il suo puzzolente carico di adolescenti ostili, che fai fatica a dare un senso a quel che invece vedi.
L'ambiente è lungo circa il doppio rispetto a quello delle stive. Ha tutta l'aria di essere una mensa, a giudicare dalla tripla fila di tavolate con le gambe metalliche e relative panche, il tutto debitamente imbullonato al pavimento. Le pareti sono spoglie se si eccettuano due enormi croci nere dai bracci patenti dipinte sulle paratie laterali. La parte terminale del comparto è occupata da un bancale per la somministrazione del cibo. Dietro di esso scorgi pentoloni, dispense e stoviglie.
Ancor più di quel che vedi è però l'odore appetitoso di cibo a dirti che avete trovato le cucine del vascello.
L'ambiente è quasi del tutto deserto. A parte un marinaio, seduto in maniera informale su una panca, intento a chiacchierare con un altro membro dell'equipaggio, probabilmente il cuoco a giudicare dalle macchie di unto sulla divisa, il quale se ne sta appoggiato al bancone ad accarezzarsi i baffoni. Quest'ultimo lancia un' occhiata verso te ed Etan, quindi mormora qualcosa al collega. Il marinaio si volta, scrutandovi impassibile. Vi fa cenno di avvicinarvi. Nonostante il timore di una punizione il tuo stomaco sta a mugghiando al profumo della zuppa che pervade ogni angolo della mensa.
Arrivati di fronte al marinaio, noti che porta i gradi da sergente sulla giacca aperta, rimanete lì, impacciati sotto il suo sguardo inquisitore, in attesa che dica qualcosa.
"Non siete cadetti" bofonchia alla fine, con la fronte corrucciata.
"*Ehm*... no, signore" rispondi. "In effetti siamo studenti del primo biennio..."
"E cosa ci fate qui?"
"Siamo stati attratti dall'odore di cibo, signore" interviene Etan, massaggiandosi lo stomaco. "Dite, ma volevate farci morire di fame?"
Il cuoco sogghigna sotto i baffoni a manubrio ma il sottoufficiale rimane impassibile. "Non avete il permesso per stare qui" dice bruscamente. "Girate i tacchi e tornatevene da dove venite o vi faccio rapporto"
Tu ed Etan vi guardate confusi. Non sai cosa ti aspettavi dalla vostra piccola avventura ma di sicuro non di essere scacciato come un questuante puzzolente o un Ammorbato. Senza contare che, per tornare indietro, dovreste riattraversare la stiva occupata dai cadetti di e dubiti che al ritorno sareste così fortunati come all'andata.
Che cosa vuoi fare?
T'impunti. Fai valere il nome di tuo padre e dici che non tornerai indietro senza aver mangiato qualcosa e solo se scortato da lui! Vai al ***42***
Scongiuri il Sottoufficiale di riaccompagnarvi alla vostra stiva spiegandogli il pericolo che i cadetti costituiscono per voi? Vai al ***21***

49

"BASTA. SMETTETELA!" urli, precipitandoti verso le due figure attorcigliate. Ti fai strada a gomitate tra la ressa dei *laici* che incitano Innocenzo. "VERGOGNATEVI" sbraiti, furibondo per l'indegno spettacolo che i due stanno offrendo. Finalmente oltrepassi la massa dei *tifosi.* Ai tuoi piedi Innocenzo Glaby e Perry si accapigliano nel angusto spazio tra due file di sedili. Afferri Glaby per le spalle, strattonandolo lontano dal suo avversario. Come unico risultato ti becchi una gomitata su uno zigomo e un calcio in uno stinco. Qualcuno cerca di allontanarti. Il volume delle urla cresce. Ti senti strattonare poi un pugno ti sfiora il volto colpendo qualcuno alle tue spalle...

Un attimo dopo è il caos. Una folla di ragazzini inferociti si sta picchiando nello spazio ristretto della stiva di carico. E tu sei in mezzo. Eviti per un soffio due cazzotti e un calcio. Non sai nemmeno da parte di chi. Ormai pare che nessuno sappia più con certezza chi è il nemico.

Un colpo all'altezza dei reni ti getta a terra. Ti ritrovi sul freddo pavimento a boccheggiare nel tentativo di riprendere fiato. Intravedi, appena davanti a te, uno spiraglio nel bailamme di braccia e corpi. La possibilità di strisciare fino a una panca poco più in la, rotolarvi sotto, e poi via, verso il fondo della stiva, al sicuro.

Stai per strisciare verso la salvezza quando una fugace visione di Ugeene, tenuto per la collottola da un ragazzo e sbatacchiato come una medusa sugli scogli, mina il tuo saggio proposito.

Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?

- 8 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-3 Punti di Vigore*** *Attuale.*

- 9 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*

Nota*: Se non ti viene detto diversamente puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado, quindi anche quando ti vengono attribuite le ferite. In questo caso, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere se spendere Punti Volontà o meno per aumentare il risultato.*

Segnati un Codice: ***E,*** *quindi vai al* ***20***

50

Ti sei rimesso a sedere da pochi minuti e ancora stai tamponandoti delicatamente il naso quando Ugeene attira la tua attenzione. Indica verso il portello in fondo alla stiva: è aperto e un grosso marinaio lo sta varcando, dai gradi sulla blusa sbottonata diresti che si tratta di un sergente. L'uomo spinge un carrello metallico sul quale è appoggiato un gigantesco pentolone fumante. Sul contenuto del pentolone non c'è alcun dubbio: in pochi secondi la stiva si riempie dell'odore pungente di minestrone. Gli improvvisi ruggiti del tuo stomaco mettono in secondo piano persino il dolore al naso.

Il marinaio si guarda intorno con aria delusa. Sembra quasi che sperasse di trovare qualcosa per cui rimproverarvi. Trovandovi tutti seduti, anche se stranamente divisi in due *blocchi,* uno a poppa e l'altro a prua, si limita a borbottare qualcosa che fortunatamente non riesci a capire. Dopo un altra

occhiata minacciosa il sottoufficiale si decide a parlare: "E' arrivato il rancio piccoli mostriciattoli. Avanti, mettetevi in fila per uno. Non voglio sentire volare una mosca... HO DETTO SILENZIO!"
Il leggero brusio cessa di colpo. I primi ragazzi si alzano dai loro posti.
"Fermo tu" dice il marinaio a qualcuno dietro di se. "Anzi, mettiti qui che tutti ti possano vedere. Ti darò da mangiare per ultimo... se ne avanzerà"
Da dietro le spalle dell'uomo spunta Etan Luxer con un espressione corrucciata. E' pallido, ha un occhio viola e un labbro tumefatto. Lanciando continui sguardi interrogativi a Etan, ma senza ottenere alcuna risposta, ti metti in fila assieme agli altri. Ricevi sgarbatamente una ciotola di metallo in una mano e due fette di pane duro e un cucchiaio dal colore rossastro nell'altra.
"E ricordate che scodella e cucchiai sono di proprietà del dirigibile" ringhia il militare una volta che tutti hanno ricevuto da mangiare. "Dovrete restituirli alla fine del viaggio. Se lo perdete sarete puniti!" detto questo, se ne va, spingendo il carrello ormai vuoto.
Con la scodella piena appena a metà di una brodasca inconsistente, rimasugli pescati dal fondo del pentolone, Etan viene a sedersi vicino a te e a Ugeene.
"Che è successo qui? Siamo contagiosi?" commenta, accennando allo spazio vuoto che vi circonda.
"E' un po' lunga da raccontare..." rispondi toccandoti il naso.
"Piuttosto tu, che ti è successo?" chiede Ugeene.
Etan sbuffa. "Diciamo che Alenn ha fatto bene a non venire con me, o adesso anche lui si sarebbe preso una bella **ammonizione**. Ma adesso mangiamo, va bene?" quindi senza aspettare risposta tuffa la faccia nella scodella.
*Aggiorna lo **Stato di Salute** di Etan Luxer segnandogli **una ferita**, fra breve ti spiegherà come si è fatto male.*
*Segna nel tuo EQUIPAGGIAMENTO il seguente oggetto: **Scodella & cucchiaio (P)** quindi vai al **43***
***La Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti esattamente come Alenn, anche se la gestione della loro salute è più semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)**.** Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina. In alcuni casi la loro quantità di Ferite potrebbe influenzare quello che Etan e Ugeene sono o non sono in grado di fare.*
***Regola sugli Ammonimenti**: Per questa volta ti è andata bene! Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, presentata come una tabella con numeri che vanno da 0 a 6. Adesso spunta lo 0 visto che hai evitato di farti punire. Ma se in futuro smetterai di essere così fortunato potresti iniziare a collezionare Ammonimenti. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti,** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

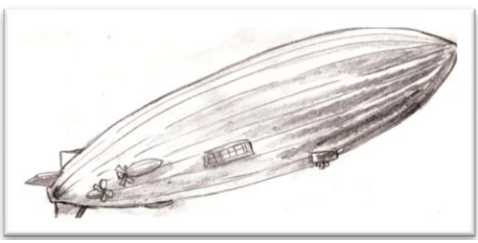
51

Sostieni fieramente lo sguardo del marinaio per lunghissimi secondi. Alla fine è il cuoco a spezzare il silenzio, azzardandosi a dire: "In effetti siamo in ritardo clamoroso con il rancio dei ragazzi. Se il Capitano venisse a saperlo..."
Il sottoufficiale si volta di scatto, fulminando il collega con lo sguardo, quindi torna subito volgersi verso di te. Dalla sua espressione però capisci che l'inopportuna confessione del cuoco lo ha messo alle strette. Il suo desiderio di darti un paio di ceffoni è palese, ma altrettanto evidentemente non è in grado di valutare se le tue parole siano solo un bluff o meno. Sospetti che il ritardo confessato dal cuoco sia stato causato da una qualche colpevole mancanza di entrambi e che il sottoufficiale non desideri che la cosa arrivi all'orecchio dei suoi superiori.
Con movimenti bruschi l'uomo si alza, latra in direzione del cuoco: "E ALLORA? Questo pranzo per gli studenti è pronto? Perdio muovi il culo soldato o te lo faccio a fette... e dai qualcosa da mangiare a questi due!"
Il cuoco scatta sull'attenti e si precipita verso la cucina.
*Prosegui al **106***

52

"Io sono rimasto *neutrale"* risponde Ugeene. "Concettualmente avrei anche appoggiato i *laici* di Innocenzo. Ma i toni usati da entrambe le fazioni erano tali da dare torto a tutti!" Etan annuisce, soddisfatto della risposta dell'amico. Ugeene lo guarda con disappunto ancora per un attimo prima di riprendere il racconto. "Come dicevo, io sono rimasto in disparte fino a che non ho capito che le cose si stavano mettendo male. Glaby e Perry si erano spinti troppo oltre. La discussione ormai si era trasformata in un litigio e uno scontro sembrava inevitabile. Uno scontro fisico, intendo! Dovevo intervenire."
Etan interrompe il racconto con un gesto. "E perché, scusa? Potevi lasciare che si picchiassero. Io avrei fatto così! Magari questo Innocenzo le avrebbe

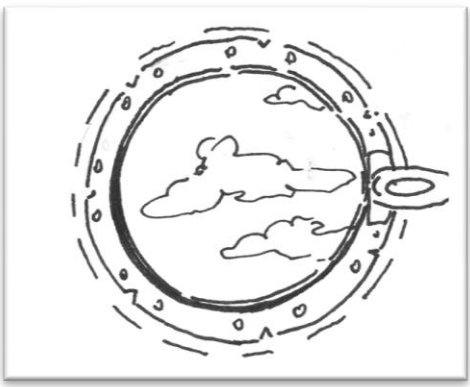
anche suonate a quel figlio d'un prete... *ehm*, senza offesa, s'intende"
Ugeene scuote il capo. "No, no, Etan. Non parlo di una *normale* scazzottata. Tu non hai visto la situazione. Quasi tutti gli studenti che vedi qui si erano compressi in un angolo della stiva. Se fosse scoppiata una rissa non ci sarebbe stato alcuno spazio di fuga. Molti sarebbero stati calpestati"
"E quindi, cosa hai fatto?" domandi. Non riesci proprio a immaginare il piccolo e grassoccio Ugeene Ciric frapporsi in una rissa.
"Mi sono messo in mezzo e ho chiesto a tutti e due se erano *davvero* convinti di riuscire a battere l'altro" risponde Ugeene con un sorrisetto orgoglioso e timido allo stesso tempo.
"Ma... e con questo li hai convinti a non darsele?" domanda Etan.
"*Beh*, ho aggiunto qualcos'altro ma... sostanzialmente è stato questo, sì. Vedi, Etan, quei due si erano appena conquistati una posizione di comando ma non l'avevano ancora consolidata. Se uno di loro avesse perso lo scontro fisico che si stava delineando, avrebbe anche perso tutto l'ascendente sui propri seguaci. Io ho solo suggerito loro che mantenere le ostilità sul piano dialettico sarebbe stato più conveniente per entrambi"
Etan fissa l'amico con gli occhi fuori dalle orbite. "Che io sia dannato se ho capito metà di quel che hai detto" esclama. "Però ricordatemi di non mettermi mai a discutere con te. Meglio partire subito con un pugno in faccia che lasciarti aprire bocca. *Eh* sì!"
"Sei stato davvero eccezionale" commenti, colpito dall'operato di Ugeene. "E quindi ora i due gruppi sono separati. E tu... noi, dovrei dire, siamo rimasti nel mezzo?" Ugeene fa spallucce quindi con una smorfia di disappunto conferma le tue parole.
Stai per aggiungere qualcos'altro ma t'interrompi, colpito da un sottile cambiamento. Alzi una mano per chiedere il silenzio. "*Ehi*! Non sembra anche a voi che stiamo scendendo?"
"Si. Hanno spento i bruciatori per raffreddare il gas... sentite?" dice Ugeene.
Lentamente tutti gli studenti nella stiva si rendono conto di quanto sta accadendo. L'ambiente si anima nuovamente di voci eccitate mentre il dirigibile inizia le manovre di atterraggio.
*Vai al **25***



53

"A dire il vero..." mormori. "Non saprei... se mio padre pensa che Vajerlsan sia la scelta migliore..."
Etan sbuffa, quindi si sporge in avanti, facendo scricchiolare lo schienale della panca. "*Ehi*, *pssst*, Alenn..." sussurra. "Vedi forse tuo padre o qualche suo amico qui intorno? No? E allora dì quel che pensi!"
"Hai ragione" sorridi. "In effetti la vita militare non m'interessa molto. Preferirei dedicarmi allo studio della Teologia per prendere i Voti"
Istintivamente con la mano corri ad accarezzare la preziosa **Croce in Madreperla** che tieni sempre in una tasca interna della giacca. Tuo padre ne ha regalata una a te e una identica a tuo fratello, in occasione del tuo decimo compleanno e dell'ammissione di Janus all'Accademia Teologica della Capitale. Si tratta di un oggetto antico e raffinato, di gran valore. Probabilmente più adatto, viste le sue dimensioni, a essere appesa al capo del letto che non portata addosso. Per te il valore spirituale di questa croce trascende qualsiasi valore terreno. Il fatto che, come tuo padre ti ha raccontato, questa croce sia stata benedetta direttamente dal Santo Padre Galvano I, la rende inestimabile ai tuoi occhi.
Spiega meglio ai tuoi amici perché vuoi prendere i Voti:
*Il tuo sogno è prendere i Voti per diffondere la Parola di Dio tra la popolazione o tra i miscredenti? Vai all'**81***
*Oppure per meditare sulla natura di Dio, dedicando la tua vita alla preghiera e allo studio in qualche monastero? Vai al **98***
*Scrivi il seguente oggetto: **Croce di Madreperla** (S)(P) in uno degli spazi della categoria: ADDOSSO che trovi nella terza pagina della Scheda del Personaggio.*
***Nota**: Per quanto riguarda l'Oggetto: **Croce di madreperla** sappi che il suo possesso ti consente di aumentare subito di **+1** punto una di queste due Abilità: **FASCINO** e **FREDDEZZA**. Inoltre in suo possesso indica la tua grande fede e quindi il suo possesso potrà modificare leggermente l'andamento della storia.*

"Dai, su, che cosa aspetti?" t'incalza Etan.
Ti guardi alle spalle, mordicchiandoti il labbro inferiore; gli occhi di tutti sono puntati su di voi, in attesa. Incroci lo sguardo di Ugeene. Scuote impercettibilmente la testa mentre con le labbra mima le parole: *-Non farlo-*.
Assalito da mille dubbi sposti nuovamente la tua attenzione su Etan che sta saltellando sul posto a causa del il freddo che spira dal portello spalancato. Ormai non puoi più tirarti indietro! Faresti la figura del vigliacco davanti a tutti.
"Muoviamoci!" rispondi, sperando vivamente che il tuo tono appaia più deciso di come in realtà ti senti.
Detto questo ti volti e in un balzo varchi la soglia. Un attimo dopo Etan è al tuo fianco. Vi afferrate per un braccio, ondeggiando pericolosamente prima di riacquistare l'equilibrio. Il passaggio vibra sinistramente sotto i tuoi piedi e hai la netta sensazione che oscilli, assecondando i movimenti del dirigibile. L'effetto è nauseante. Qui un rombo costante dei motori sovrasta qualunque altro rumore.
Etan prova a dirti qualcosa ma, complice il freddo che gli fa battere i denti e il rombo continuo, non capisci una sola parola. A cenni vi comunicate di muovervi. Così a braccia larghe, come trapezisti sulla corda, avanzate nel passaggio oscillante.
Giunti a metà del breve corridoio vedi sia a destra sia a sinistra due portelli a pressione, leggermente più piccoli di quello che avete appena varcato. Davanti a voi invece, a meno di quattro metri, c'è un altro portello stagno del tutto identico a quello che vi siete lasciati alle spalle.
Vuoi tentare di aprire il Portello alla tua destra? Vai al ***34***
Vuoi tentare di aprire il Portello alla tua sinistra? Vai al ***61***
Vuoi coprire velocemente lo spazio che ti separa dal portellone dalla parte opposta del passaggio? Vai al ***62***



55

"*Ehm*... Io veramente..." balbetti.
"Dai, su, che cosa aspetti?" t'incalza Etan.
Ti guardi alle spalle, mordicchiandoti il labbro inferiore; gli occhi di tutti sono puntati su di voi, in attesa. Incroci lo sguardo di Ugeene. Scuote impercettibilmente la testa, mentre con le labbra mima le parole: -*Non farlo*-.
Assalito da mille dubbi sposti nuovamente la tua attenzione su Etan che sta saltellando sul posto per il freddo. "Io..." cominci, ma Etan intuisce il resto dal tuo sguardo. Sul suo viso si delinea la delusione. "Va bene!" dice. "Tornatene pure a sedere. Che vuoi che m'importi... certo che mi sembravi uno più in gamba". Detto questo si volta e, in un balzo, varca la soglia.
"Chiudi, amico!" dice uno dei ragazzini seduti più vicino al portello. "O qui congeliamo tutti!"
Lentamente richiudi il portello e, col capo chino, te ne ritorni al tuo posto. Ti senti gli sguardi di tutti piantati nella schiena come coltelli, ti pare quasi di udire bisbigli di disapprovazione accusarti di vigliaccheria.
Senza alzare la testa ti lasci cadere nuovamente sulla scomoda panca di legno. La mano di Ugeene si posa delicatamente sulla tua spalla. Con uno sforzo non indifferente alzi gli occhi per incontrare i suoi. Sei risollevato nel vedere che non ci sono né condanna né disprezzo nel suo sguardo.
*Diminuisci di **-2** il **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer** (ricorda che il Grado di Amicizia oscilla tra 0 e 5, non puoi mai eccedere tali valori).*
*Vai al **24***

56

Rimani a osservare con un senso di lieve disgusto i due accapigliarsi sul pavimento. Si afferrano per i capelli, si mordono, sbraitano insulti e cercano di strozzarsi a vicenda.
-Se questi due sono i rappresentanti delle future classi dirigenti dell'Impero- pensi. *-Povero Impero.* Ti volti per comunicare questo pensiero a Ugeene ma, prima che tu possa aprire bocca, questi ti scavalca guadagnando il passaggio tra le due file di sedili. Raggiunge i due lottatori e ne afferra uno per la blusa nel tentativo di separarli. L'unico risultato che ottiene è quello di beccarsi una gomitata e un calcio. Un seguace di Innocenzo lo afferra per braccio con l'intenzione di tirarlo via. Un altro ragazzo, della fazione dei *prelati*, travisando il gesto e riconoscendo in Ugeene uno dei suoi, interviene colpendo sul naso il *laico*. In meno di cinque secondi una semplice scazzottata si trasforma in una rissa, dove troppi ragazzi cercano di darsele di santa ragione nello spazio angusto della stiva di carico. Solo pochi, come te, sono rimasti ai loro posti. L'istinto e il buon senso ti suggerirebbero di rimanere dove sei, ma una fugace visione di Ugeene, tenuto per la collottola e sbatacchiato come una medusa sugli scogli, mina il tuo saggio proposito.
*Ugeene si è messo nei guai da solo, da solo ne esca! Ti allontani il più possibile dalla rissa. Vai al **11***
*Non puoi abbandonare il tuo amico! Ti getti al suo salvataggio. Vai al **4***

57

Alla domanda di Etan non riesci a trattenere un sospiro. "In effetti..." mormori. "L'Accademia di Vajerlsan è un idea di mio padre. Il fatto è che Janus, mio fratello, ha frequentato l'Accademia Teologica. Quindi penso che sia giusto che io, in quanto figlio minore, vada a quella militare."

Ugeene ed Etan assumono un aria tremendamente comprensiva. Dentro di te combatti una dura battaglia per non lasciar trapelare le emozioni. Janus ha studiato all'Accademia Teologica, che è quel che ha sempre desiderato fare. Tra breve partirà per perfezionare i suoi studi e poi prenderà sicuramente i Voti. Tu invece sei stato spinto dal volere di tuo padre in una direzione che non senti essere tua. Studiare per diventare un ufficiale? Marciare, fare il saluto, imparare a memoria noiosissimi manuali di strategia e tattica militare... Istintivamente la mano sale a sfiorare la sagoma della custodia contenente il tuo **Attestato Culturale** che tieni sempre in una tasca interna della giacca. Nell'impero esistono numerose scuole, ovviamente gestite da sacerdoti. Normalmente queste scuole sono frequentate dai figli della ricca borghesia imperiale mentre i figli degli alti prelati ricevono un'istruzione privata ad opera dei migliori precettori che il genitore può permettersi. All'età di dieci anni i giovani educati privatamente sono tenuti a superare un esame che attesti l'equivalenza della cultura appresa privatamente rispetto a quella insegnata nelle scuole. Il più delle volte questi esami sono un proforma il cui risultato, per non scontentare genitori ricchi e influenti, è scontato. Nel tuo caso invece si è trattato di una battaglia duramente combattuta e vinta. Tuo padre ha messo bene in chiaro che avresti dovuto studiare senza fare affidamento al suo cognome o alla sua carica.

E tu hai studiato e alla fine hai ottenuto l'Attestato con il massimo dei voti e *solo* grazie alle tue capacità! Non sai se fosse questo lo scopo di tuo padre, ma nel ricevere quel pezzo di pergamena ti sei sentito così... *grande*! Per la prima volta in vita tua ti sei reso conto che la tua volontà può indirizzare il

corso degli eventi...
E' Ugeene Ciric a distoglierti dai tuoi cupi pensieri: "So che il figlio del Cardinale Merovid studia con dei precettori..."
"*Pfff*... si vede che sto' Merovid non poteva permettersi la retta di un Accademia" ribatte Etan. "Oppure che il figlio è uno scemo!"
"Eppure molti preferiscono tenere i figli a casa" obietta Ciric.
Etan liquida le parole del compagno con un insolente gesto della mano e un sorriso. "*Seeee*, come no! La verità U-gee-ne..."
"Iugìn, si pronuncia Iugìn..."
"La verità è che se hai frequentato un'Accademia, Teologica o Militare non importa, la cosa viene sempre tenuta in considerazione. Soprattutto se vuoi lavorare nell'amministrazione o prendere i Voti"
"A me sarebbe piaciuto rimanermene a casa" mormori tra te e te. "Avrei avuto più tempo per studiare le cose che mi interessano davvero. Invece a Vajerlsan dovremo perdere un sacco di tempo a imparare cose stupide, come marciare o, che so io, fare il saluto militare..."
Per un attimo tra voi cala un silenzio pieno di nostalgia. Il primo a spezzarlo è Ugeene: "Fosse stato per me avrei preferito frequentare un Accademia Teologica, oppure, se fossi rimasto a casa, avrei approfondito lo studio della teologia e della filosofia. E voi, se non foste partiti, cosa avreste voluto fare?"
"Il meno possibile!" risponde pronto Etan.
Tu invece ti prendi un attimo per pensare a quel futuro che fino a un mese fa davi per scontato e che adesso è irrimediabilmente sfumato.
*Rispondi che ti saresti dedicato alle materie **scientifiche**? Vai al **96***
*Rispondi che ti saresti dedicato alle materie **umanistiche**? Vai al **41***
*Scrivi il seguente oggetto: **Attestato Culturale (S)(P)** in uno degli spazi della categoria: ADDOSSO della terza pagina della Scheda del Personaggio.*
***Nota:** Il possesso dell'Oggetto: **Attestato Culturale** ti consente di aumentare subito di **+1** punto la tua Abilità: **LOGICA**, inoltre è indice della capacità di Alenn di studiare con metodo e disciplina.*

58

Alle tue spalle senti ululati di rabbia. Tu ed Etan fendete il fumo azzurro... ecco, vedi il portello... là a una manciata di balzi. Improvvisamente senti una mano sfiorarti la spalla. Un violento strattone interrompe il tuo tentativo di fuga. Cadi violentemente per terra. Il dolore al fondoschiena è poca cosa rispetto a quello che provi, un attimo dopo, quando una gragnola di cazzotti ti si abbatte sul capo. Con la vista annebbiata dal dolore, intravedi una sagoma massiccia frapporsi tra Etan e lo sportello. Senti delle grida concitate, prima di rabbia e, poco dopo, di dolore, quando anche il tuo amico viene catturato.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 7 o meno:** Subisci **1 Ferita Lieve** e sottrai **-4 Punti di Vigore** Attuale.*
***- Tra 8 e 9:** Subisci **1 Ferita Lieve** e sottrai **-2 Punti di Vigore** Attuale.*
***- 11 o più:** Subisci **0 Ferite** e sottrai **-2 Punti di Vigore** Attuale.*

***Nota**: Se non ti viene detto diversamente puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado quando ti vengono attribuite le ferite. Come per le Prove lancia il dado e poi decidi se spendere Punti Volontà per incrementare il risultato o meno.*
*Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: **B** e vai al **20** per scoprire come funzionano le Ferite e i Punti Vigore.*

59

Per un terribile istante pensi che il cadetto possa resistere alla spinta congiunta tua e di Etan. Ma poi, con un urlo disarticolato e vagamente bovino, il ragazzo perde l'equilibrio cadendo a terra. Vedi Etan calpestargli allegramente la faccia nel lanciarsi verso il portello. Fai per seguirlo ma una manona, rossa e lentigginosa, annaspa alla cieca verso di te, afferrando un lembo dei tuoi pantaloni. Istintivamente colpisci il cadetto con con lo staffile della Verga che ancora stringi in pugno. Con un altro lamento inarticolato il ragazzo ritira la mano, lasciandoti libero di raggiungere Etan il quale, nel frattempo, ha aperto il portello.
In un lampo siete dall'altra parte.
Febbrilmente afferrate la ruota per bloccare il boccaporto ma sentite, dall'altra parte, fare forza nella direzione opposta. Ti appendi alla ruota con tutto il tuo peso, cercando freneticamente un qualche tipo di fermo o blocco. Finalmente scorgi un piccolo stilo metallico, appeso a una catenella sopra alla ruota. Sganciatolo lo infili in un buco appena sopra il meccanismo di apertura. Ora il portello è bloccato.
*La fuga è stata talmente faticosa e la situazione così stressante che **subisci 0 Ferite** e perdi **-1 Punti di Vigore** attuale.*
*Aggiorna la scheda di Alenn, segnati un Codice: **A** e vai al **20** per sapere come funzionano le Ferite e i Punti Vigore.*

60

Etan avanza di un passo fino a fronteggiare il ragazzo più grande. Il volto del tuo amico è atteggiato a un espressione di scanzonato divertimento, come se fosse stato sorpreso a raccogliere fiori in un aiuola privata.
"Facevamo un giro, perché?" risponde con voce squillante.
L'altro stringe gli occhi e digrigna i denti. "Perché non potete passare di qua senza il permesso... o senza pagare un pedaggio"
"A sì?" replica Etan, simulando uno sbadiglio annoiato "E chi lo dice? Scusa, è tuo sto dirigibile?"
Sempre più preoccupato dal modo in cui Etan sta gestendo la situazione osservi il volto irregolare del cadetto tendersi in un ghigno crudele. Con movimenti volutamente lenti continua a battersi il palmo destro con lo staffile che costituisce la parte finale della verga.
"Adesso ci divertiamo con i bimbi" proclama. Le sue parole vengono accolte da commenti entusiastici e fischi di approvazione. Etan continua a guardare da un altra parte, sbadigliando, come se la situazione non lo riguardasse minimamente. "Il viaggio è lungo, compagni" continua il ragazzo, appoggiando con fare quasi fraterno la mano destra sulla spalla di Etan. "Ma abbiamo trovato di che baloccarci..."
Con un unico movimento fluido la gamba di Etan scatta verso l'inguine del ragazzo, affondando un colpo che ti fa sussultare per la sua violenza. Il cadetto si piega in due strabuzzando gli occhi, con la bocca spalancata. Etan gli strappa la verga di mano e, contemporaneamente, gli molla un pugno dritto sul naso.
Senza perdere tempo il tuo amico si volta, schizzando verso il portellone in fondo alla stiva. Nel superarti ti ficca la verga in mano e grida: "SCAPPA... CORRI, ALENN!"
Esiti appena una frazione di secondo. Giusto in tempo per vedere il cadetto accasciarsi a terra. Poi l'istinto prende il sopravvento. Mentre la tua mente ancora cerca di capacitarsi della situazione assurda in cui ti trovi, il tuo corpo è già in movimento. Con un balzo sei alle costole di Etan.
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d6
Se superi la prova, vai al ***28***
In caso contrario vai al ***58***

61

Afferri la ruota aspettandoti una resistenza minima, come già accaduto per quella del portello della vostra stiva. Questa invece è bloccata. Nonostante gli sforzi congiunti tuoi e di Etan il portello di sinistra rimane ostinatamente chiuso.
Provi ad aprire il portello inclinato a destra? Vai al ***34***
Ti dirigi al portello dalla parte opposta del passaggio? Vai al ***62***

62

All'aprirsi del portellone ti senti cogliere per un attimo da un senso di vertigine.
Davanti a te vedi la stiva di carico che vi siete appena lasciati alle spalle.
La doppia fila di panche malandate.
I ragazzini che vi guardano con espressione stupita.
Ugeene... no! Lui non c'è.
Improvvisamente l'incantesimo si spezza e il mondo torna al suo posto. Capisci di trovarti semplicemente in una stiva identica a quella che avete appena lasciato, con tanto di studenti diretti a Vajerlsan.
"Salve... Ehilà... Come va, perdenti?" Etan, ripresosi prima di te, sta attraversando il passaggio tra i sedili, sorridendo da un orecchio all'altro e salutando gli stupefatti ragazzini come se fosse una celebrità che passa tra due ali di folla adorante.
Lanciando qualche timido sorriso di scuse ti affretti a seguirlo.
Raggiungete la parte opposta della stiva ancor prima che qualcuno dei presenti possa riprendersi della vostra repentina apparizione e spalancate un altro portello stagno.
Ormai state facendo l'abitudine ai movimenti del corridoio e alle vibrazioni, anzi a essere sinceri inizi a trovare la cosa divertente.
Procedi lungo il corridoio fino allo sportello in fondo. Vai al ***6***

Alla domanda di Etan non riesci a trattenere un sospiro. "In effetti..." mormori. "L'Accademia di Vajerlsan è un idea di mio padre. Il fatto è che Janus, mio fratello, ha frequentato l'Accademia Teologica. Quindi penso che sia giusto che io, in quanto figlio minore, vada a quella militare."
Ugeene ed Etan assumono un aria tremendamente comprensiva. Dentro di te combatti una dura battaglia per non far trapelare le tue emozioni. Janus ha studiato all'Accademia Teologica, che è quel che ha sempre desiderato fare. Tu invece sei stato spinto dal volere di tuo padre in una direzione che non senti essere tua. Studiare per diventare un ufficiale? Mai come adesso, sospeso in un traballante dirigibile a centinaia di metri dal suolo, ti sei sentito più tradito dal destino.
Ugeene Ciric ti distoglie dai tuoi cupi pensieri: "So che il Figlio del Cardinale Merovid studia con dei precettori..."
"*Pfff*... si vede che sto' Merovid è un pezzente" ribatte Etan. "Oppure che il figlio è uno scemo!"
"*Be'*, anche a me sarebbe piaciuto rimanermene a casa" ribatte Ugeene. "Avrei avuto più tempo per studiare le cose che m'interessano davvero. E non per questo penso di essere *uno scemo*! Invece a Vajerlsan dovremo perdere un sacco di tempo a imparare cose stupide come marciare o, che so io, fare il saluto militare"
"Cosa credi" lo interrompe l'altro. "Anch'io sarei rimasto volentieri a casa. Anche se a dire il vero penso che avrei continuato a fare come negli ultimi anni: scappare dai precettori e andare in giro con i ragazzi della servitù. Non avete idea di quante cose più interessanti si possano imparare da loro che non da un qualunque palloso professore"
Rimani a fissare Etan fino a che questi non tende una mano per chiuderti la bocca. "Ti ci entrano gli insetti, se fai così" esclama ridendo.
"Cosa c'è?" chiede agitato Ugeene. "Stai male?"
"No" rispondi, sorridendo a entrambi. "E solo che... ci sono rimasto male. Quel che ha detto Etan avrei potuto affermarlo io! Sono anni che vado in giro, più o meno di nascosto, con i ragazzi della servitù. Chissà perché ma immaginavo di essere il solo ad avere simili... frequentazioni"
Ugeene si porta le mani alla bocca, sgranando gli occhi in un espressione davvero ridicola. "Ma..." balbetta "...Tuo padre..."
Etan si porta a sua volta le mani al viso, scimmiottando l'amico: "Ma... Ecchissenefrega!"
"*Be'* proprio così no" lo correggi. "In effetti se mio padre fosse venuto a sapere che frequentavo la servitù sarei finito in guai belli grossi. Il fatto è che non poteva venirlo a sapere almeno fino a che la mia Tata, Maelda, mi spalleggiava"
Etan si batte una mano sulla fronte come se solo ora avesse capito qualcosa di fondamentale "Già! Non ci pensavo più al fatto che voi figli dei prelati non avete... *ehm,* cioè... che c'è sempre una o più badanti che vi seguono come... come ... "
"Come madri" concludi tu per trarre il ragazzo d'impiccio. "Non c'è mica nulla

di male sai?"
"Certo che lo so! Dove credi sia vissuto fino ad ora. E' solo che tra i ragazzi *normali*... nel senso di figli di gente senza i Voti... ecco, è strano pensare di avere una serva che fa da madre"
"Alla fine non penso ci sia molta differenza" rispondi. "Io voglio bene a Tata Maelda come tu, penso, ne vuoi alla tua vera madre" t'interrompi nel notare che gli occhi di Ugeene si sono coperti da un velo di lacrime.
"Mio padre cambia sempre le badanti... anche due o tre volte l'anno" la sua voce è spezzata. "Lui dice... dice che è perché non devo affezionarmi a nessuna femmina"
Scambi uno sguardo imbarazzato con Etan, mentre tra di voi cala il silenzio, rotto solo dal leggero tirare su con il naso di Ugeene.
"*Ehm*... insomma... sì, dicevo... " arranca Etan, cercando di riprendere il filo del discorso. "Il mio migliore amico è il figlio del nostro stalliere. Mi ha insegnato a cavalcare e a spiare le ragazze dal fienile. Tu invece, Alenn, con chi giravi?" Grato dell'occasione che ti viene data per distogliere Ugeene dai suoi pensieri ti affretti a rispondere che:
*Frequentavi i figli del magazziniere della vostra villa in città? Vai al **67***
*Frequentavi il figlio del fattore della vostra tenuta di campagna ? Vai al **72***

64

"Sono bambini" ripete il cuoco. "Dai, sergente, pensa ai tuoi figli a casa. E pensa a quel che gli farebbero passare i cadetti se gli mettessero le mani addosso"
"*Mpfff*" sbuffa il sottoufficiale. "Un po' di nonnismo non fa male a nessuno. E poi i miei figli si mangerebbero questi due bambocci figli di signori, con i vestiti e tutto. E anche quegli sbruffoni dei cadetti" la voce dell'uomo è ancora brusca ma lo sguardo sembra essersi addolcito.
Con un movimento così improvviso da farti sobbalzare il sottoufficiale si alza. Rivolgendosi al cuoco, latra: "E ALLORA? Mica sei pagato per chiacchierare, soldato! Questo pranzo per gli studenti è pronto? Perdio muovi il culo o te lo faccio a fette... e dai qualcosa da mangiare a questi due!"
Il cuoco scatta sull'attenti. Vi fa cenno di seguirlo nella zona cucina.
*Prosegui al **106***

65

Lanciando un avvertimento a Etan ti getti sulla destra. Salti su una panca, catapultandoti oltre lo schienale di quella di fronte. Etan fa lo stesso sulla sinistra, cogliendo di sorpresa il cadetto. Infatti il ragazzone non deve avere una grande prontezza di spirito visto che rimane imbambolato, guardando stolidamente a destra e a sinistra senza riuscire a decidere cosa fare.

Effettua una prova su: RIFLESSI più PERCEZIONE, la difficoltà è d8+d6

*Se superi la prova, vai al **19***

*In caso contrario vai al **89***

***Nota**: In alcuni casi più di un Abilità viene chiamata in gioco per superare un ostacolo. In questi casi devi sommare i punteggi delle Abilità e lanciare i dadi richiesti. Il risultato della somma dei dadi deve essere uguale o inferiore alla somma delle Abilità.*

66

Tu e Ugeene vi guardate, ancora incerti. Potrebbe sembrare uno scherzo, se non fosse che non hai mai visto Etan tanto serio. Ugeene apre la bocca per dire qualcosa ma Etan lo interrompe. "Aspetta, ora non metterti a fare discorsi sulla morale o l'etica o vattelapesca. Per adesso prendi per buone le mie parole. Ti accorgerai da solo se dico il vero o meno"

Anche se per nulla convinto Ugeene annuisce e fa cenno all'amico di continuare il suo racconto. Etan si tocca pensieroso il labbro gonfio prima di riprendere a parlare: "I cadetti, appena mi hanno visto, si sono subito rallegrati di aver trovato un nuovo passatempo: il sottoscritto! Uno mi si è avvicinato e ha cominciato e provocarmi"

"E tu cosa hai fatto?" domandi affascinato.

"Che cosa dovevo fare?" ribatte lui con una scrollata di spalle e una risatina secca. "Gli ho piazzato un calcio nelle parti basse e sono schizzato come un fulmine verso il portello dall'altra parte della stiva! Ce l'avevo quasi fatta, dannazione! Ma poi una specie di montagna umana si è messo di mezzo. Sarà stato almeno ottanta chili, giuro! Ma io mi sono difeso. Loro me le davano" e s'indica il labbro rotto e l'occhio tumefatto. "Ma io restituivo colpo su colpo! Non mi facevano mica paura, quegli idioti in divisa..."

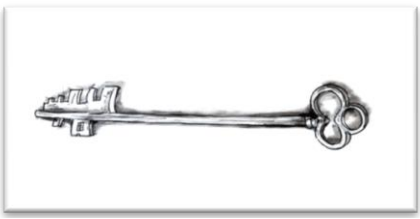
"E..." domandate in coro tu e Ugeene, rapiti dalla brutalità del racconto.

"E, poco prima che mi ammazzassero di botte, è arrivato quel simpaticone del sergente che avete visto anche voi. Ha dato una bella lavata di capo a tutti i presenti. Mi sa che quel marinaio deve avere dei seri problemi di socializzazione. Sembrava odiasse tutto e tutti ma soprattutto che non sopportasse noi studenti" scrolla le spalle. Con un sospiro si appoggia allo schienale della panca. "Per il resto c'è poco da aggiungere. Mi sono fatto insultare da quell'uomo per tre stive di seguito. Probabilmente mi farà rapporto, così inizierò l'anno a Vajerlsan con una bella nota disciplinare. Ma non importa. L'importante è che la mia missione ha avuto pieno successo!"

"Pieno successo?" sbotti.

"Ma sei impazzito?" aggiunge Ugeene.

Etan vi fissa con un aria di ferita superiorità. "Sono partito alla ricerca di cibo" dice scandendo le parole. "E sono tornato in compagnia di un pentolone pieno di minestra, no? Quindi la mia missione è *perfettamente* riuscita!"
Il discorso, nella sua follia, è così ineccepibile da non consentire obiezioni. Tra di voi cala per qualche istante il silenzio.
"Non vi sembra che stiamo scendendo?" domandi a un certo punto, avvertendo un cambiamento nelle oscillazioni del dirigibile.
"Si, hanno spento i bruciatori per raffreddare il gas... sentite?" dice Ugeene.
In effetti il rombo attutito dei bruciatori è improvvisamente scomparso. Lentamente tutti gli studenti nella stiva si rendono conto di quanto sta accadendo. L'ambiente si anima nuovamente di voci eccitate mentre il dirigibile inizia le manovre di atterraggio.
*Vai al **25***



67

"I miei migliori amici si chiamano Lancy e Bolardo. Sono i figli del dispensiere nella nostra casa a Redenzione..." nel parlarne non puoi fare a meno di sorridere al ricordo degli anni passati a giocare e a fare marachelle assieme a loro. Nel ripensarci la tua mano sfiora la forma del ***Passepartout*** **di Nergorio** che porti sempre in una tasca interna della giacca, a mo' di portafortuna.
Sevio Nergorio è il rigido capo maggiordomo che gestisce la villa di tuo padre come se fosse una caserma. Spesso pensi che l'anziano servitore dimentichi la propria posizione e s'illuda di essere lui il padrone di casa. Per qualche motivo che non comprendi Nergorio pare odiare tutti i bambini, senza esclusione alcuna. Più volte ha personalmente frustato i tuoi amici, Lancy e Bolardo, o gli altri figli della servitù a causa di colpe vere o presunte. A te, ovviamente, non ha mai potuto riservare il medesimo trattamento ma non ha mai nascosto la propria avversione nei tuoi confronti, arrivando spesso a punire i tuoi amici come vendetta per le tue marachelle.
Un giorno di poco più di un mese fa, mentre tuo padre era lontano per lavoro, tu e i tuoi amici avete deciso di vendicarvi per una punizione particolarmente crudele inflitta al figlio di una cuoca che aveva versato il bricco del latte. Così vi siete introdotti nella camera di Nergorio e gli avete sottratto la sua "*chiave magica*": ossia un *passepartout* in grado di aprire qualunque porta del palazzo. Durante quella notte avete spalancato e saccheggiato le dispense della villa, ma non prima di aver chiuso a chiave Nergorio e i suoi aiutanti nelle loro stanze.
Il vecchio maggiordomo sospettava ma non ha mai trovato alcuna prova della

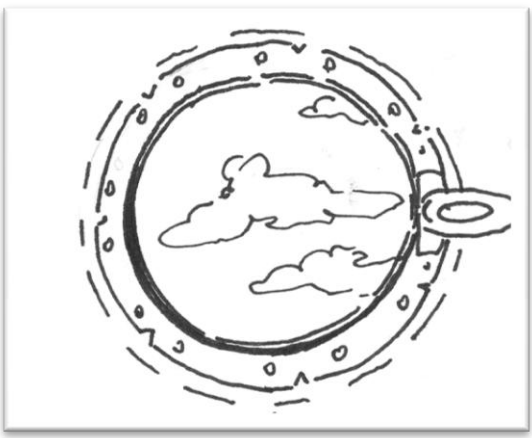
vostra colpevolezza. Anche perché l'unica prova tangibile, la chiave, era al sicuro nelle uniche tasche che il servitore non poteva perquisire: le tue.
Scrivi il seguente oggetto: ***Passepartout di Nergorio*** *(S)(P) in uno degli spazi della categoria: ADDOSSO che trovi nella terza pagina della Scheda del Personaggio.*
Vai al ***36*** *per raccontare ai tuoi nuovi amici di Lancy e Bolardo.*
Nota*: Per quanto riguarda l'Oggetto:* **Passepartout *di Nergorio***, *sappi che il suo possesso ti consente di aumentare subito di* ***+1*** *punto una di queste due Abilità:* ***PERCEZIONE*** *o* ***FREDDEZZA.*** *Inoltre il suo possesso indica la tua indole amichevole e il tuo odio per i prevaricatori.*

68

Fai un balzo indietro, piroettando su te stesso e gridando: "SCAPPA... CORRI, ETAN, CORRI!" Ti lanci in direzione del portello in fondo alla stiva. Riesci a fare appena una manciata di passi prima di finire in mezzo al gruppetto di ragazzi dediti ad appestare l'aria con le loro pipe. Nessuno di loro, per fortuna, ha seguito il tuo scambio di battute con il loro compagno, infatti ti lasciano passare limitandosi a guardarti con stupore. Il problema è che, anche non volendolo, sono in mezzo ai piedi! Uno è seduto addirittura per terra e, per saltarlo, rischi di inciampare, rallentando così il tuo slancio.
Alle tue spalle senti urla di rabbia e una voce ululare: "FERMATELI!".
Con Etan al tuo fianco fendi la nebbiolina azzurra dei *funghi da pipa*... ecco, vedi il portello... là a una manciata di balzi. Improvvisamente una mano ti sfiora la spalla. Un violento strattone interrompe la tua fuga.
Sbilanciato cadi per terra, sbattendo violentemente con il sedere sul pavimento. Il dolore al fondoschiena è poca cosa rispetto a quello che provi un attimo dopo alla spalla, quando il bastone del cadetto ti si abbatte addosso. Con la vista annebbiata dal dolore, intravedi una sagoma massiccia frapporsi tra Etan e l'uscita. Le sue grida concitate, prima di rabbia e, poco dopo, di dolore ti dicono che anche il tuo amico è stato catturato.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 6 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- Tra 7 e 9: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- 10 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore*** *Attuale.*
Nota*: Se non ti viene detto, diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado quando ti vengono attribuite le ferite. Come per le Prove lancia il dado e poi decidi se spendere Punti Volontà per incrementare il risultato o meno.*
Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: ***B*** *e vai al* ***20*** *per scoprire come funzionano le ferite e i Punti Vigore.*

69

Per un istante rimani a bocca aperta, con espressione ebete, cercando di dare un senso alle parole di Perry. E' chiaro che esse non hanno alcun senso, per lo meno non nell'ambito di una discussione civile. Eppure sono riuscite a sollevare un coro di consensi non solo tra i *prelati* ma anche tra i *laici*.
Improvvisamente vedi chiaramente come la questione dell'Ereditarietà Vocazionale sia solo un pretesto. Probabilmente meno di un terzo dei presenti ha mai sentito parlare di questa teoria e solo pochissimi tra loro saprebbero spiegare di cosa si tratta. La questione in realtà è molto più semplice: un gruppo di ragazzini, annoiati dal lungo viaggio e spaventati dall'ignoto, tendono a raggrupparsi per farsi coraggio l'un l'altro. Ma un gruppo può avere una propria identità solo se esiste un a*ltro gruppo*, un'antagonista. Così succede che nella stiva di fianco alla vostra Alecsandro Cucnas prende in prestito le teorie del padre per crearsi una banda tutta sua. Ed ecco che in questa stiva sta accadendo lo stesso.
Intanto, interpretando il tuo silenzio e la tua espressione vacua come un segno di vittoria, Perry distoglie l'attenzione da te per rivolgerla nuovamente verso Innocenzo. I due si stanno fronteggiando gonfiando i petti e le guance. Sembrano due grosse rane pronte a sputare veleno.
Ti rendi conto che, se continuano così, non avranno altra scelta se non venire alle mani. L'alternativa sarebbe di perdere il prestigio appena conquistato presso la propria fazione.
Vuoi fare un tentativo di pacificazione? Vai al ***30***
Oppure pensi che si stiano comportando tutti come degli stupidi e non vuoi più farti coinvolgere? Vai al ***2***



70

"Perché tuo padre non dovrebbe pensare bene di te, Etan?" domanda candidamente Ugeene.

L'altro sbuffa in modo teatrale, facendosi volare via una ciocca di capelli neri dalla fronte. "Perché, mio caro U-g-ee-ne... Ma che cavolo di nome è?" indica il nome di Ciric scritto sulla copertina del libro che questi tiene in grembo. "Perché non gli do occasione di pensarla diversamente. Sono: *la sua disperazione*" pronuncia le ultime parole con voce cavernosa, evidentemente in un'imitazione del padre. "Sono: *la sua rovina*!" continua, roteando gli occhi in un modo che vorrebbe essere minaccioso. "*Ma lui mi raddrizzerà*! *Oh sì! Se non ci è riuscito il suo bastone e se nemmeno i preti all'Accademia Teologica sono stati sufficienti... Allora ci penseranno i militari a Vajerlsan*!" a questo punto non riesce più a trattenere una sonora risata.

Ugeene sembra perplesso. "Il mio nome si scrive Ugeene ma si pronuncia *Iugìn.* E' un nome antico" precisa. "Ma... fammi capire. Tuo padre voleva mandarti all'Accademia Teologica? Beato te!"

Etan squadra l'altro come se fosse un folle. "BEATO?" urla. "Non voleva farlo. Lo *ha fatto*! Mi ci ha mandato! Sono rimasto nelle mani dei preti sei mesi prima di riuscire a farmi cacciare. E' un posto orribile! Non si fa altro che studiare e pregare e quando si ha un momento di pausa bisogna pentirsi di peccati che non si sono ancora commessi e... e poi si ricomincia a studiare..."

"Oh sì" sospira Ugeene. "Io avrei tanto voluto andare lì. Ma mio padre dice che solo i militari faranno di me un vero uomo" sospira ancora. "Certo potrò prendere i Voti comunque... ma non credo che potrò approfondire gli studi. Penso che mio padre voglia fare di me un militare di carriera. Come lui"

La voce di Ciric si spegne in un mormorio sconsolato. Etan Luxer scuote la testa ma, di fronte all'espressione mesta dell'altro, preferisce non aggiungere altro. Si rivolge invece a te. "E tu, Alenn? Tu sei contento di andare a Vajerlsan o ti è stato imposto come a noi altri?"

Per rispondere a queste domande vai al ***26***

71

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (1)

Nelle prime fasi della lettura accadrà che il ritmo della narrazione venga interrotto per spiegare il regolamento di questo libro-gioco..

Adesso ti verrà spiegato come creare il personaggio di Alenn. Infatti starà a te, lettore, impersonare il ragazzo durante le sue avventure. Dovrai decidere quali strade fargli percorrere, quali decisioni fargli prendere e quale sia il suo passato.

Alenn è forse un ragazzo mingherlino e timido? Una specie di topo di biblioteca? Oppure è un atletico preadolescente scatenato? O ancora un riflessivo fanciullo forse troppo serio per la sua età?

Questo lo dovrai decidere tu! Ricordati solo che ogni singola scelta che compirai avrà degli effetti importanti sullo svolgimento della trama.

Se dai un'occhiata in fondo al libro, vedrai alcune pagine dedicate alla ***Scheda del Personaggio****. Ti conviene fotocopiare questi fogli in modo da averli sempre a portata di mano o, in alternativa, compilarli a matita e senza calcare eccessivamente. Prendi ora il primo dei fogli e lascia da parte gli altri. Come puoi notare vi sono alcuni elementi "non modificabili" cioè già stampati: ad esempio il* ***nome*** *e la* ***provenienza*** *di Alenn. Altre voci invece attendono di essere compilate.*

Concentriamoci adesso sulle ***Abilità*** *e tralasciamo il resto che verrà spiegato in seguito.*

Le Abilità sono in tutto ***otto*** *e definiscono le caratteristiche fisiche e mentali del protagonista. Alle prime sette di esse va assegnato un punteggio che indica quanto quell'Abilità sia sviluppata, l'ottava Abilità (ossia la Volontà) segue regole leggermente diverse. Un essere umano può oscillare da un minimo di 1 punto (sub-umano) a un massimo di 10 punti (punteggio proprio di eroi e individui leggendari) per ogni Abilità, ma un adulto ha mediamente 5 o 6 punti in ognuna di esse. Alenn però è poco più di un bambino quindi non preoccuparti se, a conti fatti, risulterà avere dei punteggi piuttosto bassi.*

Hai in tutto ***25 Punti da distribuire tra le prime sette Abilità*** *come meglio credi. (La media è di 3,5 punti ad Abilità)*

Qui sotto trovi una lista delle sette Abilità, seguite una breve spiegazione.

STAZZA: Indica la mole di Alenn. Una STAZZA alta influenza positivamente la resistenza ai danni mentre una bassa aumenta la possibilità di nascondersi o passare in stretti pertugi.

ROBUSTEZZA: Si tratta della potenza fisica e della resistenza agli sforzi. Può influenzare la resistenza ai danni fisici e la quantità di Punti Vigore massimi disponibili.

Nota: *il rapporto Stazza/Robustezza da un idea della struttura fisica di Alenn. Un punteggio di STAZZA elevato abbinato a un alto valore di ROBUSTEZZA fa del protagonista un piccolo marcantonio mentre lo stesso valore di STAZZA abbinato a scarsa ROBUSTEZZA lo identifica come un ragazzino grasso.*

DESTREZZA: Indica l'agilità, i riflessi e la velocità del personaggio.

PERCEZIONE: E' la capacità di analizzare e decodificare il mondo circostante e di coglierne i dettagli utilizzando efficacemente i cinque sensi.

FREDDEZZA: Abilità di solito poco sviluppata nei bambini. La freddezza indica la capacità di valutare correttamente i pericoli, non farsi prendere dal panico e resistere alle intimidazioni.

FASCINO: Non si tratta tanto della bellezza fisica, che comunque è compresa in questo punteggio, quanto della capacità di saper convincere e di piacere.

LOGICA: Non si tratta propriamente di "*intelligenza*" quanto della capacità di saper valutare correttamente cause ed effetti e le loro correlazioni.

La **VOLONTA'** *come accennato prima è un abilità particolare. Infatti hai* ***10 punti*** *massimi in tale caratteristica, ma se vuoi puoi sottrarne qualcuno per aggiungerli a un altra Abilità a tua scelta. in questo modo ridurrai il tuo punteggio massimo di Volontà. La Volontà può essere spesa per superare le Prove, durante la lettura.*

Quando hai terminato di distribuire i punti vai al Paragrafo ***70****.*

72

"Il mio migliore amico si chiama Clodario. E' il figlio del fattore della nostra casa di campagna, a Flumen" nel parlarne non puoi fare a meno di sorridere ripensando agli anni passati a giocare con lui. Con viva nostalgia sfiori la forma del coltello a serramanico che il tuo amico ti ha regalato l'ultima volta che lo hai visto, due mesi fa. Si tratta una via di mezzo tra un vero coltello a serramanico, come quelli usati dai contadini, e un semplice appunta lapis, visto che la lama non supera i dieci centimetri. Inoltre la qualità generale dell'oggetto è piuttosto bassa. Si tratta di uno strumento adatto alla povera gente, come Clodario, per l'appunto, ma impreziosito, se così si può dire, dall'impegno che il tuo amico ha profuso nell'intagliarne l'impugnatura, incidendovi il tuo monogramma da un lato e lo stemma della tua famiglia dall'altro. Il risultato finale farebbe probabilmente inorridire qualunque artigiano degno di questo nome, eppure per te quel semplice oggetto rappresenta il più bel regalo che qualcuno ti abbia mai fatto. Solo pensare alle serate trascorse dal tuo amico a cesellare faticosamente il legno, dopo aver passato la giornata a lavorare nei campi, ti riempie di gratitudine e di malinconia...

Scrivi il seguente oggetto: ***Coltellino Intagliato*** *(**S**)(**P**) in uno degli spazi della categoria: ADDOSSO che trovi nella terza pagina della Scheda del Personaggio.*

Vai al ***94*** *per raccontare ai tuoi nuovi amici di Clodario.*

Nota*: Per quanto riguarda l'Oggetto:* ***Coltellino intagliato****, sappi che il suo possesso ti consente di aumentare subito di* ***+1*** *punto una di queste due Abilità:* ***DESTREZZA*** *o* ***PERCEZIONE****. Inoltre indica una tua minima conoscenza della natura Selvaggia e dei suoi pericoli e potrà modificare leggermente l'andamento della storia. Senza contare che avere un coltello potrebbe sempre tornarti utile.*

Innocenzo e Perry si fissano in cagnesco ma nessuno dei due sembra decidersi a prendere l'iniziativa. I secondi passano e i due schieramenti ondeggiano. Con sgomento ti rendi conto che entrambi i ragazzi ti scoccano occhiate ugualmente adirate.

"O al Diavolo i *laici*! Che si rintanino pure in fondo alla stiva. Basta che non vengano a rompere le scatole a noi" sbotta infine Perry, voltando le spalle all'altro.

Tiri un sospiro di sollievo, soddisfatto per aver evitato una rissa, anche se per farlo ti sei inimicato tutti. Cerchi con lo sguardo Ugeene. Ti aveva seguito e dovrebbe trovarsi da qualche parte in mezzo a...

Il movimento è così rapido che ti accorgi dell'accaduto solo con grande ritardo. Innocenzo, approfittando del fatto che Perry gli volta le spalle, si è lanciato su di lui, scagliandolo a terra e tempestandogli la testa di colpi.

I *prelati,* indignati dal quell'attacco a tradimento, reagiscono con un coro di d'insulti. Vedendo poi che il loro capo è messo a mal partito e non riesce a difendersi alcuni avanzano per soccorrerlo, provocando così la reazione degli avversari.

Un attimo dopo è il caos. Una massa di studenti inferociti, si sta picchiando nello spazio ristretto della stiva di carico. E tu sei in mezzo. Eviti per un soffio due cazzotti e un calcio. Non sai nemmeno da parte di chi. Ormai pare che nessuno sappia più con certezza chi è il nemico.

Un colpo all'altezza dei reni ti getta a terra. Ti ritrovi gattoni sul freddo pavimento metallico a boccheggiare nel tentativo di riprendere fiato. Intravedi, appena davanti a te, uno spiraglio nel bailamme di braccia e corpi. Potresti strisciare fino a una panca poco più in là, rotolarvi sotto, e poi via, verso il fondo della stiva, al sicuro. Proprio in quel momento una fugace visione di Ugeene, tenuto per la collottola da un ragazzo e sbatacchiato come una medusa sugli scogli, mina il tuo saggio proposito.

Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?

- 9 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore****.*

- 10: Subisci*: **0 Ferite** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*

- 11 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-2 Punti di Vigore****.*

Nota*: Se non ti viene detto diversamente puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado anche quando ti vengono attribuite le ferite. In questo caso, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere decidi se spendere Punti Volontà o meno per aumentare il risultato.*

Segnati un Codice: ***E,*** *quindi e vai al* ***20***

74

Tu ed Etan vi accodate al sottoufficiale che spinge il carrello pieno di cibo. Appena entrati nella stiva occupata dai cadetti la voce del Sergente risuona in un' imprecazione: "Mapporch... AAT-TTENTI!"
Come un sol uomo i cadetti scattano in piedi, rigidi come stoccafissi.
"Non vi era stato detto che è proibito fumare sull'aeronave?" urla l'uomo, schizzando saliva tutto intorno.
Un cadetto alza un braccio per chiedere la parola. "Ha ragione, signore" dice il ragazzo, sempre rigido sull'attenti. "Ma il viaggio era lungo e la truppa si annoiava, così io..."
"TUUU?" lo interrompe il sergente. "E chi saresti TU? Il generaluccio di questi ragazzini? Vi erano stai dati degli ordini e TU, bamboccio, devi arrivare a farti la barba più di una volta alla settimana prima di poter prendere decisioni. E adesso tutti in fila per il rancio! NON VOGLIO SENTIRVI FIATARE! Avanti, non fatemi perdere altro tempo!" Il sergente serve di malagrazia ai cadetti una ciotola di minestra e prosegue verso la stiva successiva,.
*Vai al **39***

75

Strappi via Etan dall'abbraccio del Cadetto. "Lascia in pace mio fratello e anche me! Non ci va di fumare né di perdere tempo con voi!" dici con il tono di voce più basso che riesci.
"Giusto!" fa eco Etan al tuo fianco, improvvisamente pieno di vitalità. "Non ci va di stare con voi perdenti!"
Le sopracciglia del cadetto schizzano verso l'alto, di fronte alla tua veemenza. Lo vedi prenderti le misure, valutando se sia il caso di attaccar briga o meno. Fortunatamente sembra decidere che non ne vale la pena. Si limita ad alzare le spalle e dice: "Fai come ti pare ma ricorda che a comportarti così non sopravvivrai a Vajerlsan. Se sei furbo molla il moccioso e cerca di farti degli amici" quindi ti volge le spalle.
Afferri per un braccio Etan e lo trascini via, fendendo la nube azzurrina del fumo. Per tutto il tempo Etan continua a mormorarti all'orecchio: "Grande... Alenn sei stato grande..." Arrivati in fondo al compartimento spalancate il portello e, osservati unicamente da un ragazzone immenso, ma dall'aria poco sveglia, lo varcate. Solo dopo aver richiuso la porta alle tue spalle ti rendi conto di avere tutti i muscoli contratti.
*Lo stress è stato tale che subisci **0 Ferite** e **-1 Punto di Vigore Attuale**.*
*Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: **C** e vai al **20**.*

76

Ahiahiahi. Non è possibile arrivare a questo paragrafo in nessun modo, se non sbirciando. Ma sbirciare i paragrafi equivale a BARARE! Facendo così ti stai rovinando l'esperienza di gioco. Smetti!

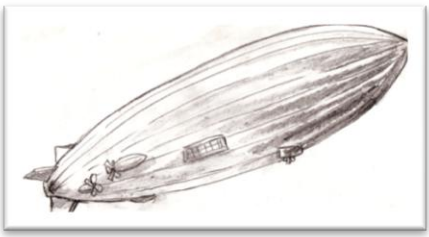
Invece di avere il buon senso di appallottolarsi in attesa che le botte finiscano Etan si ostina a rispondere ai colpi. Più lui si rivolta contro i suoi aggressori più questi s'inferociscono. Vedi, come al rallentatore, uno stivale spezzare il labbro inferiore del tuo amico inondando di sangue tutt'intorno.
E' troppo!
Ti divincoli dalla presa del cadetto che ti stringeva una spalla. Balzi sulle spalle del ragazzo che ha appena rotto il labbro di Etan. Gli passi un braccio attorno al collo e inizi a stringere.
Il cadetto si dimena, sgroppa, cerca di schiacciarti contro una paratia della stiva. Tu, invece di abbandonare la presa, stringi ancora più forte. I compagni della tua vittima ti sono subito addosso. Mentre il cadetto si affloscia senti delle mani che ti afferrano per le braccia e per i capelli, mentre altre ti colpiscono nelle costole e in testa.
Una voce profonda, da adulto, si leva sopra il caos. Per un attimo nella stiva cala un silenzio irreale, rotto solo dalle imprecazioni di Etan. Numerosi volti arrossati dall'eccitazione si girano verso il portello stagno. E' aperto e davanti a esso c'è un carrello con un grosso pentolone metallico sopra, fumante e odoroso di minestra. Di fianco, con le gambe divaricate e le mani appoggiate ai fianchi, c'è un sottoufficiale. L'uomo spazza con lo sguardo tutta la stiva. I cadetti si ritirano, silenziosamente, tenendo il capo chino.
Con il respiro mozzo arranchi verso Etan che continua a dimenarsi sul pavimento. Al tuo abbraccio s'immobilizza. Si guarda attorno, cercando di capire cosa stia succedendo. Nel vedere il sottoufficiale si accascia, tirando un sospiro di sollievo. Nel suo sguardo leggi riconoscenza, le labbra sanguinanti non dicono nulla ma i suoi occhi ti stanno comunicando: *-Grazie-*.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 11 o meno:** Segnati **1 Ferita Profonda**, **1 Ferita Lieve** e sottrai **-5 Punti di Vigore**.*
***- Tra 12 e 16:** segnati **2 Ferite Lievi** e sottrai **-4 Punti di Vigore**.*
***- 17 o più:** Segnati **1 Ferita Lieve** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*
***Nota**: In alcuni casi più di un Abilità viene chiamata in gioco per superare un ostacolo. In questi casi devi sommare i punteggi delle Abilità e lanciare i dadi richiesti. Il risultato della somma dei dadi deve essere uguale o inferiore alla somma delle Abilità.*
*Se possiedi l'Oggetto: **Medaglia al Valore** guadagni **+1 Punti Volontà** per non aver abbandonato un amico in difficoltà.*
*Inoltre spunta **1 Livelli di Salute** per Etan Luxer e aumenta di **+1** il tuo **Grado di Amicizia** con lui.*
*Aggiorna la scheda di Alenn, segnati un Codice: **D** e vai al **20** per sapere come funzionano le Ferite e i Punti Vigore.*
***Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan). Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

"No, certo che no!" risponde Daril. "E' solo che io sarei dovuto stare nella stiva di fianco a questa. Quindi magari sto infrangendo delle regole stando qui"
"*Be'*, scusa" intervieni, moderando il tono scontroso di poco prima. "Ma che problema c'è? Se ti avevano destinato in un altra stiva vacci! O forse è piena?"
"No, non credo che sia piena. Solo che quel ragazzo... quel ragazzo mi ha detto che mi avrebbe fatto del male se avessi invaso i loro spazi..." di nuovo la voce di Daril trema e nuovamente tu e Ugeene vi scambiate uno sguardo perplesso.
"Non capisco" dice Ugeene. "Di quale ragazzo parli? E poi, invadere gli spazi di chi? Spiegaci per bene cosa succede, vuoi?"
"Ma voi non lo andate a ridire a quello là?"
Tu e Ugeene scuotete la testa all'unisono. Rincuorato Daril racconta: "Vi ricordate quando ci hanno separato dalle nostre famiglie? Ci hanno assegnato a una stiva, il dirigibile però doveva finire le operazioni di rifornimento e così siamo rimasti per un po' in quella sala di attesa..."
Ti ricordi solo molto vagamente il salone nel quale tu e gli altri studenti diretti a Vajerlsan avete sostato prima di imbarcarvi. Era grande, spoglio, puzzolente e con pochissimi posti dove sedersi. Non hai altri ricordi in merito.
"*Be'*, lì dentro c'era un ragazzo, credo fosse uno importante perché tutti lo stavano a sentire..." continua Daril. "Diceva che dovevano separare quelli come me da quelli come loro e metterci tutti in una stiva in modo da non creare... propi... promisi..."
"Promiscuità?" lo soccorre Ugeene. "Ma in che senso? Scusa, che vuol dire *quelli come te*? Sei malato?"
Daril scuote il capo deciso "No, no, sono sano..."
"Il fatto è che quel tipo ce l'aveva con chi, come noi, non è figlio di prelati!" a intervenire è un altro ragazzo che si era avvicinato mentre Daril parlava. Alzando gli occhi noti che diversi studenti seguono con interesse i vostri discorsi. "Secondo lui non avevamo nemmeno diritto di iscriverci all'Accademia" continua il nuovo venuto. "Tra l'altro, io mi chiamo **Innocenzo Glaby** , piacere. I miei possiedono una taverna a Sundia da... Oh, dall'inizio del mondo, credo. Si sono ammazzati di lavoro negli ultimi dieci anni per garantirmi un istruzione presso un Accademia. Quel tizio invece dice che noi, i figli del popolo, non dovremmo pretendere di avere gli stessi diritti degli altri"
"Già" interviene un altro ragazzo qualche sedile più indietro. "Con le buone o con le cattive lui e i suoi amici ci hanno cacciato qui. Nemmeno puzzassimo!"
"Aspettate, un momento" interrompi il fiume in piena delle rimostranze dei *profughi*. "Non è che qualcuno ha sentito anche il nome di questo ragazzo?"
Daril corruga la fronte e strizza gli occhi, sforzandosi di ritrovare qualcosa perso nella memoria. "Cominciava con la C... Cugnac? No! Forse..."
"Cucnas?" lo aiuti tu.
"Sì!"
"Cucnas? Chi sarebbe? Non sarà mica un parente di..." ti chiede Ugeene.
Annuisci senza nemmeno lasciargli finire la frase.
*Vai all'**85***

"Ho sentito parlare delle sue idee" interviene Ugeene, strappandoti ai tuoi ricordi. "Devo dire che non mi convincono molto"
Un ragazzo alto e ossuto, che fino ad ora aveva seguito la discussione in silenzio, interrompe Ugeene. "Io sapevo che i figli di Cucnas frequentano Vajerlsan: **Alecsandro** ha la nostra età mentre **Nicco** è già un cadetto e frequenta il secondo biennio. Sapete, i Cucnas sono cari amici di famiglia" dice gonfiando il petto.
"E allora perché sei qui, nella stiva dei pezzenti?" gli chiede Innocenzo Glaby.
Il ragazzo alto lo squadra con disprezzo. "Perché, evidentemente, Alecsandro non ha fatto in tempo a contattare *tutti* i figli dei prelati prima che ci imbarcassero. Altrimenti, stai sicuro, non sarei qui, *con te*"
Numerose teste annuiscono concordi.
Noti che si stanno formando due gruppi. Piano piano i "***laici***" si posizionano dietro a Innocenzo mentre i "***prelati***" si compattano dietro all'altro ragazzo che, tra l'altro, ricordi di aver incontrato una volta. Ti pare che il padre sia un funzionario minore del Capitolo della Cultura Cattolica e che si chiami **Perry**.
Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6
*Se **superi la prova,** puoi scegliere tra le seguenti alternative:*
*- Vuoi intervenire per dare il tuo pieno supporto a Innocenzo e ai "*laici" *cercando di chiarire a tutti come l'Ereditarietà Vocazionale sia logicamente una stupidaggine? Vai al **38***
*- Preferisci limitarti a dare il tuo sostegno ai "*laici" *ma senza imbarcarti in discorsi filosofici? Vai al **22***
*- In realtà non trovi così tremenda l'idea di Cucnas e preferisci schierarti con i "*prelati" *di cui fai, socialmente, già parte? Vai al **10***
*- Vuoi rimanere in disparte e vedere cosa succede? Vai al **9***
*Se invece **fallisci la prova,** non hai il coraggio di prendere alcuna posizione per cui sei costretto a rimanere in disparte e vedere cosa succede al **9***
***Regola sulle Prove**: Nell'arco della lettura ti capiterà di dover affrontare delle "Prove". Questo accade quando l'esito di una azione non è scontata. Ogni Prova ha un grado di difficoltà che viene espressa dal lancio di un dado:*
*Per una prova a difficoltà **normale** lancia un d6 (Dado a 6 facce)*
*Per una prova a difficoltà **impegnativa** lancia un d8 (Dado a 8 facce)*
*Per una prova a difficoltà **complessa** lancia un d10 (Dado a 10 facce)*
*Per una prova a difficoltà **difficile** lancia un d12 (Dado a 12 facce)*
se il risultato del dado è pari o inferiore alla Abilità chiamata in causa, Alenn supera la prova, in caso contrario la fallisce.
***Uso della Volontà**: Dopo aver lanciato il dado, puoi decidere di spendere quanti Punti Volontà desideri per abbassare il risultato ottenuto, fino a raggiungere il valore richiesto per superare la Prova. Ricordati che i Punti Volontà spesi si rigenerano, ma lo fanno MOLTO lentamente.*
***Nota:** Se non disponi di un set di dadi a 6,8,10 e 12 facce puoi utilizzare quelli stampati in alto a destra su ogni pagina di questo volume. Tieni il segno con un dito e sfoglia velocemente il libro fermandoti a una pagina a caso. Quindi va a vedere in risultato del tipo di dado richiesto.*

"FERMI!" L'urlo echeggia lungo le paratie della stiva. Sopra le teste dei ragazzi scorgi la massiccia figura di un marinaio. Ne afferra due a caso sbattendo le loro teste come due gong.
"FERMI HO DETTO, MOCCIOSI BASTARDI! IL PRIMO CHE SI MUOVE LO SPELLO VIVO" improvvisamente nella stiva non si sente volare una mosca. Gli studenti, che fino a un attimo prima se le davano di santa ragione, ora si stringono l'uno all'altro facendosi piccoli piccoli. Dolorante stringi a te Ugeene: è cosciente, anche se malconcio. "Non tollero risse su questa nave" prosegue il marinaio, senza più urlare ma con un tono che potrebbe tagliare un ghiacciaio. "Adesso mi date i vostri nomi. Ve la faccio passare io la voglia di fare casino"
Perry, malconcio e con la blusa strappata, scocca al militare un'occhiata offesa. "Signore, non credo che..." ma lo sguardo dell'uomo gli fa morire le parole in bocca.
"Sarete tutti puniti, ma se sento uno solo di voi dire un'altra parola vi lascio anche a digiuno. E adesso... TUTTI IN RIGA PER IL RANCIO, PICCOLI VERMI, PRIMA VOI, QUI DAVANTI, CHE SARETE PUNITI!" sbraita il marinaio facendo cenno verso di te.
Sorreggendo Ugeene avanzi a testa bassa. "Guarda" ansima Ugeene al tuo fianco. Sollevando lo sguardo scorgi con sorpresa Etan Luxer, appoggiato al portello stagno subito dietro al marinaio. E' pallido, ha un occhio viola e un labbro tumefatto. Di fianco ad Etan c'è un carrello metallico con sopra un grosso pentolone fumante e odoroso di minestra.
Ricevi sgarbatamente una ciotola di metallo in una mano e due fette di pane duro e un cucchiaio dal colore rossastro nell'altra. Sempre sorreggendo il povero Ugeene torni a sedere al tuo posto.
"E ricordate che scodella e cucchiaio sono di proprietà del dirigibile" ringhia il militare una volta che tutti hanno ricevuto da mangiare. "Potrete lavarlo stasera quando ci fermeremo e dovrete restituirli quando arriveremo a destinazione. Se lo perdete sarete puniti!". Detto questo il militare se ne va con il carrello ormai vuoto, lasciandosi alle spalle una stiva piena di ragazzini ammaccati e di malumore.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric e aggiorna il suo **Stato di Salute** segnandogli **una ferita**.*
Segna una ferita anche per Etan Luxer, fra breve ti spiegherà come ha fatto a farsi male.
*Se hai l'Oggetto Speciale: **Medaglia al Valore** guadagni **+1 Punti Volontà** per non aver abbandonato il tuo amico in difficoltà.*
*Aggiungi **+1 Ammonimento** sulla Scheda di Alenn*
*Segna nel tuo EQUIPAGGIAMENTO il seguente oggetto: **Scodella & cucchiaio (P)** quindi vai al **43***
***Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan). Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

***Regola sugli Ammonimenti**: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, che presenta numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero 1 a indicare che hai già preso un Ammonimento. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*



81

Etan sbuffa di nuovo, questa volta più forte. "Tutta la popolazione vaticana vorrebbe prendere i Voti" commenta. "Ma per questo non è mica necessario aver frequentato un Accademia Teologica. Magari aiuta, non dico, ma..."
"No, no" lo interrompi. "Io intendo prendere i Voti per *officiare*. Per servire Dio diffondendo il suo Verbo tra la popolazione o, magari, tra le genti pagane dell'ovest"
Nel silenzio che segue ti rendi conto che questa è forse la prima volta in tutta la tua vita che confessi a qualcuno questo sogno. Ne avevi già accennato qualche tempo fa con tuo fratello, Janus, ma avevi presentato la cosa come un idea vaga, da valutare nel tempo. Non hai mai nemmeno preso in considerazione l'idea di parlarne con tuo padre. Non certo per la faccenda del prendere i Voti. Su quello sarebbe assolutamente d'accordo, visto che solo ai prelati sono aperte le porte che conducono ai più alti gradini delle gerarchie Imperiali. Ma il volersi dedicare *esclusivamente* alla diffusione del Verbo di Dio tra la gente o, peggio ancora, andare a rischiare la vita e la propria anima tra i selvaggi pagani delle sconfinate lande dell'ovest... no, questo tuo padre non potrebbe capirlo. Lui è un Ministro del Capitolo Interno, un Consigliere del Santo Padre e, solo in ultima istanza, un Vescovo di Dio. Per lui un prelato deve servire Dio e l'Impero con le azioni, prima che con la preghiera.
Le tue riflessioni vengono interrotte da un profondo sospiro alla tua destra. E' Ugeene che scuote il capo con partecipazione. "Non hai idea di come ti capisca" mormora "Io vorrei tanto dedicare la mia vita allo studio, magari diventare bibliotecario in qualche Università Scientifica. Ma mio padre non me lo consentirebbe mai. Che sia d'accordo o meno dovrò diventare un ufficiale"
"Ma siete entrambi pazzi come lucertole?" sbotta Etan. Sposta lo sguardo da te a Ugeene, come se non riuscisse a credere ai propri occhi "Dico... ma vi rendete conto? Stiamo per andare rinchiuderci in una specie di carcere per due anni interi e… e… uno si piange addosso perché non lo lasciano libero di

rinchiudersi in una biblioteca per tutta la vita. L'altro si dispera perché il padre non gli permette di andare a farsi ammazzare da qualche pagano! "
Non puoi trattenere un sorriso di fronte a tanta veemenza.
"Se si ha fede in Dio non contano le pareti che ci circondano..." recita Ciric.
"...*L'intera esistenza è una prigione in cui mettere alla prova la nostra fede"* continui tu.
"Sì sì, Io conosco anch'io il Credo. Ho fatto catechismo come chiunque altro. Ma lo stesso penso che siate matti da legare" conclude con stizza Etan.
Tu e Ciric vi scambiate un'occhiata prima di scoppiare a ridere dell'espressione del vostro compagno.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare dei Codici. I codici servono a tener conto delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva tali codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.
- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***R-01.***
- Diminuisci di ***-1 punto*** *la tua Abilità* ***ROBUSTEZZA***
*- Distribuisci +****3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***FREDDEZZA*** *e* ***FASCINO***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***2***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***4***
Vai al ***99***

82

Tu ed Etan vi accodate al sottoufficiale che spinge il carrello pieno di cibo. Percorrete il passaggio che conduce alla stiva di carico occupata dai cadetti. Arrivati davanti al portellone l'uomo cerca di aprirlo senza successo, quindi grugnisce di sorpresa nel constatare che il fermo è inserito. Un istante dopo sembra fare due più due e si volta verso di voi. "Fottuti mocciosi! I boccaporti devono rimanere aperti. In caso d'incendio l'equipaggio deve muoversi liberamente. *Ah*, se solo potessi punirvi come dico io..." detto questo, toglie il fermo dalla porta e la spalanca.

Appena entrati la voce del sergente risuona in un' imprecazione: "Mapporch... AAT-TTENTI!"

Come un sol uomo i cadetti scattano in piedi, rigidi come stoccafissi.

"Non vi era stato detto che è proibito fumare sull'aeronave?" urla l'uomo, schizzando saliva tutto intorno.

Nel vedere poco distante il cadetto dal volto irregolare, adesso anche con il naso gonfio, al quale hai sottratto la Verga, ti accosti il più possibile alla dubbia sicurezza data dall'adulto. Lo sguardo del cadetto incrocia il tuo. Digrigna i denti. Vedi scattare in alto la sua mano per chiedere la parola.

Alle tue spalle un leggero rumore attira la tua attenzione. Suona come un: "*pllplplll" è* Etan che, alle spalle del Sergente, sta facendo le linguacce ai cadetti.

Il marinaio da la parola al ragazzo mentre tu pesti un piede a Etan.

"Ha ragione, signore" dice il cadetto impettito sull'attenti, con voce appena un po' nasale. "Ma il viaggio era lungo e la truppa si annoiava, così io..."

"TUUU?" lo interrompe il sergente. "E chi saresti TU? Il generaluccio di questi ragazzini? Vi erano stai dati degli ordini e TU, bamboccio, devi arrivare a farti la barba più di una volta la settimana prima di poter prendere decisioni. E adesso tutti in fila per il rancio! NON VOGLIO SENTIRVI FIATARE! Avanti, non fatemi perdere altro tempo!"

Il ragazzo prova ancora ad aggiungere: "Signore, se mi è permesso... i due bambini che sono con lei... uno di loro mi ha..."

"HO DETTO SENZA FIATARE! SE SENTO ANCORA VOLARE UNA MOSCA GIURO CHE FACCIO RAPPORTO A TUTTI!"

Cala il silenzio.

Velocemente i cadetti si mettono in fila. Uno a uno ricevono una scodella piena di minestra, un cucchiaio, probabilmente di rame a giudicare dal colore, e due fette di pane scuro. Quando è il turno del cadetto dal viso irregolare anche lui prende il suo rancio senza una parola ma i suoi occhi, scuri e lucidi, non si staccano un solo istante da te. -*te la farò pagare*- sembrano dire.

Appena tutti i ragazzi sono tornati a sedere il Sergente riprende a spingere il carrello verso la stiva successiva.

Vai al ***39***

83

Terminato di servire minestra e pane ai cadetti il sottoufficiale procede alla successiva stiva di carico. Tu ed Etan lo seguite. Anche qui l'uomo procede alla distribuzione del cibo, in silenzio.
La medesima cosa succede nella stiva di carico numero uno, con la differenza che finalmente ricevete il permesso di rivestirvi. Ricevuta una scodella, un cucchiaio e due fette di pane duro vi trascinate ai vostri posti per consumare lo spartano pranzo.
"E ricordate che ciotola e cucchiai sono di proprietà del dirigibile" ringhia il Marinaio ormai sulla porta. "Dovrete restituirli quando saremo arrivati a destinazione. Se li perdete sarete puniti!"
Finalmente lo scorbutico sottufficiale esce dalla stiva e immediatamente si riaccendono i brusii delle conversazioni. Solo ora tu ed Etan potete raccontare a Ugeene cosa vi è accaduto. Nell'ascoltare il vostro racconto il ragazzo sembra molto più terrorizzato di voi due che lo avete vissuto.
*Aggiungi **+1 Ammonimento** sulla Scheda di Alenn.*
*Segna nel tuo equipaggiamento: il seguente oggetto: **Scodella & Cucchiaio (P)** quindi vai al **17***
***Regola sugli Ammonimenti**: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, che presenta numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero 1 a indicare che hai già preso un Ammonimento. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

84

Il panico è come una densa onda nera che sale, minacciando di sommergerti. Reagisci con tutta la disperazione e la forza che hai in corpo. Scalci, mulini le braccia e colpisci chiunque ti sia vicino. Ti sembra quasi di frantumarti una mano nel impatto con il cranio di chissà chi.
Insperatamente sei riuscito a liberare un minuscolo spazio vitale attorno a te. Appena sufficiente per trarre un respiro e per scorgere Ugeene poco innanzi. E' steso a terra, rannicchiato in posizione fetale, con le braccia sollevate per proteggersi la testa. Con un balzo e una spallata sei al suo fianco. Ti chini su di lui mentre l'effimero spazio che ti eri conquistato si richiude.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
***7 o meno:** Subisci **1 Ferita Lieve** e sottrai **-4 Punti di Vigore** Attuale.*
***8 o più:** Subisci **0 Ferite** e sottrai **-3 Punti di Vigore** Attuale.*
***Nota**: Se non ti viene detto, diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado anche quando ti vengono attribuite le ferite. In questo caso, dopo aver lanciato il dado, puoi decidere decidi se spendere Punti Volontà o meno per aumentare il risultato.*
*Segnati un Codice: **F** e vai al **20***

85

"E' il figlio di Parcus Cucnas" mormori.

Mentre le tue parole viaggiano di bocca in bocca, fino ai ragazzi più lontani, la memoria ti torna a un discorso, sentito quasi per caso, un anno fa e al quale avevi dato poca importanza.

Tu, tuo padre e tuo fratello vi trovavate nella elegante saletta del tè, benché fosse un ora poco consona. Tu stavi giocando con dei soldatini di stagno vicino al caminetto acceso - era inverno - mentre tuo fratello Janus leggeva un qualche astruso trattato teologico, come suo solito. Vostro padre, seduto su una comoda poltrona vicino al fuoco, teneva la gamba malata sopra un poggiapiedi in velluto rosso e apriva la corrispondenza della sera.

La sua esclamazione fu così inaspettata e veemente, per i suoi canoni di pacata moderazione, che riuscì a distrarti dalla battaglia avvincente che stavi facendo combattere a un pugno di eroici *Clerici del Papa* assediati dai selvaggi *Westi*.

"Che cosa accade, padre?" domandò Janus.

"Accade che, proprio oggi che non ho potuto partecipare al *Collegium*, il Cardinale Cucnas ha deciso di calare le sue carte. Il mio amico Vilchius mi scrive il succo del suo discorso... che è totalmente privo di senso!"

"Parcus Cucnas... *mmmm*" tuo fratello chiuse il libro, lasciando il pollice a mo' di segnalibro tra le pagine. "Non si tratta di quel consigliere che ha in odio la borghesia?"

Tuo padre si concesse uno sbuffo d'ilarità. "Fosse così semplice. Cucnas teorizza *l'Ereditarietà Vocazionale*. Forse ne avrai sentito parlare. Un'empietà teologica a mio avviso."

"Che però il Concilium non ha ancora giudicato non ortodosso, mi pare" lo interruppe Janus.

Seppur di malavoglia tuo padre dovette annuire: "Purtroppo è così. Secondo Cucnas solo ai figli dei prelati dovrebbe essere concesso di... cosa dico, no! Dovrebbe essere *imposto* di prendere i Voti. A sentir lui le divisioni sociali nell'Impero sono eccessivamente flessibili. Per Cucnas i figli dovrebbero fare il lavoro dei padri e non ambire a cambiare il loro status. E' follia!"

"Non mi sembra poi una proposta del tutto campata in aria" rispose Janus contraddicendo il padre per la seconda volta di fila. Un coraggio che ammirasti molto. "In fondo già adesso l'ottanta per cento dei figli dei prelati prendono i Voti mentre solo il venti per cento dei figli della borghesia vi riesce. Non cambierebbe poi molto se le idee di Cucnas venissero accolte da Sua Santità. Si ufficializzerebbe una tendenza già radicata"

"Parli perché hai la bocca" esclamò tuo padre. "Ma non basta aver fiato in gola e neppure una parvenza di cultura per dispensare giudizi a vanvera! Torna a studiare e non parlare di cose che non capisci!"

Che cosa è successo dopo?

Decidesti di intervenire, sfidando l'ira paterna, per capirci qualcosa di più? Vai al ***102***

Oppure, annoiato da questi discorsi, ti rimettesti a giocare con i suoi soldatini? Vai al ***79***

Nota: *E' possibile che in seguito alle scelte da te effettuate ti possa ritrovare con un personaggio con una o più Abilità con 0 punti, oppure con punteggi superiori a 10. Ciò può essere accaduto solo se hai optato per scelte estreme in termini di distribuzione dei punti. In questo caso... mi spiace ma un personaggio di questo tipo non può esistere. Torna subito al paragrafo 71 e distribuisci in maniera più sensata i tuoi punti. Se invece tutti i tuoi punteggi oscillano tra 1 e 10, puoi proseguire nella lettura.*

Tu, Ugeene ed Etan passate le ore successive a parlare del più e del meno, a ridere per le continue battute di Etan e a fare ipotesi sempre più strampalate su quel che vi attenderà una volta giunti a Vajerlsan. Ti senti enormemente grato nei confronti di questi due nuovi amici che, con le loro chiacchiere, ti consentono di tenere a bada la bestia nera dell'angoscia e di relegarla in un angolino remoto del tuo petto.
Ugeene Ciric è figlio di Marteen Ciric, Vescovo-Colonnello, impiegato presso il Capitolo Militare Vaticano. Da quel che Ugeene racconta di lui si tratta di un militare tutto d'un pezzo, teso anima e corpo al servizio dell'Impero e del Santo Padre, spesso a discapito dei propri doveri paterni. Nella voce e nelle parole del suo grassoccio figlio senti timore e ammirazione, ma non amore. Per il resto Ugeene è forse il ragazzo più intelligente e colto che tu abbia mai conosciuto.
Etan Luxer invece pare l'esatta nemesi del timido e rotondo Ugeene. E' una miniera inesauribile di battute, lazzi e aneddoti più o meno divertenti, il suo aspetto allampanato si abbina perfettamente all'espressione sarcastica che porta costantemente dipinta sul volto e che lo fa sembrare più *vissuto* dei suoi tredici anni. Come aveva accennato i vostri padri si conoscono, anche se molto superficialmente, e solo per motivi di lavoro. Il padre di Etan infatti è un Amministratore Diocesano. In sostanza il suo lavoro consiste nell'amministrare le proprietà di quegli alti prelati che non hanno il tempo o le capacità per curare di persona i propri possedimenti. Si tratta di un lavoro remunerativo ma di non grande pregio sociale. In genere gli amministratori vengono considerati poco più che un incrocio tra un contabile e un mezzadro. Stando a quanto racconta Etan, che parla del padre senza riguardi, il genitore sogna di ottenere un riscatto sociale attraverso il figlio. In sostanza desidera che il giovane Luxer prenda i Voti, divenga un prelato, ed entri così a far parte della classe dirigente del Paese. Poco importa che Etan non condivida questi progetti per il proprio futuro.

*** * ***

"Ma che ora si è fatta?" domanda improvvisamente serio Etan. Istintivamente guardi verso l'oblò del dirigibile ma il vetro spesso e di grossolana fattura lascia a malapena entrare un raggio di luce sporca e non consente di indovinare la posizione del sole.
Anche Ugeene allarga le braccia. "Io ho un orologio. Ma è rimasto nel mio

bagaglio"
Etan si massaggia con vigore lo stomaco, guardando il portello stagno in fondo alla stiva. "Voi che dite, ci faranno mangiare qualcosa o dobbiamo digiunare fino a Vajerlsan?"
"*Oh* no, non ti preoccupare" risponde pronto Ugeene. "Ci vorranno almeno cinque giorni prima di arrivare a destinazione. Ma faremo delle soste per rifornirci di aerogas e di carbone e sicuramente..." la voce gli si spegne nel vedere lo scherno dipingersi sul volto del compagno. "Cioè... era per dire che ci daranno da mangiare prima di... *umpf*!"
Etan sbuffa "*Be'*, probabilmente ci fermeremo per la notte ma io non ho intenzione di digiunare fino ad allora. Anzi, sapete che vi dico? Io vado a cercare qualcosa da mettere sotto i denti. Chi viene con me?"
Ugeene inorridisce alla proposta. "Quando siamo entrati un marinaio ha detto di sedere al nostro posto e di non muoverci" obietta.
"E tu..." lo sbeffeggia Etan. "Fai sempre quel che ti viene detto?"
"Sì, se è un ordine di qualcuno che mi è superiore"
Etan sbuffa di nuovo, più forte, quindi volge lo sguardo verso di te. In effetti è da diverso tempo che siete in viaggio, non credi che vi si lascerà digiuni fino a sera, ma adesso che Etan te lo ha fatto notare, senti i morsi della fame serrarti lo stomaco.
Decidi di rimanere al tuo posto con Ugeene e aspettare che qualcuno vi dica cosa fare? vai al ***24***
Preferisci seguire Etan e andare alla ricerca di qualcosa da mangiare e da bere? vai al ***91***

"Continuerò gli studi" affermi. "Anzi penso proprio che chiederò a mio padre di terminare la mia formazione lontano dall'Impero. Pensavo a Venice..."
Alle tue parole segue un silenzio colmo d'incredulità.
"Pazzesco" riesce a mormorare Etan dopo qualche secondo.
"Venice... il Liceo Filosofico..." sussurra Ugeene. "L'unico luogo dove si possano studiare le Tecniche Antiche..."
Annuisci, soddisfatto di aver fatto colpo sui tuoi nuovi amici. A dire il vero non hai mai nemmeno accennato a tuo padre un'ipotesi simile. E' un uomo dalle vedute piuttosto aperte e sei sicuro che non avrebbe nulla da obiettare al tuo desiderio di prolungare gli studi, proiettandoli anche oltre la sfera militare. Ma la verità è che non sei sicuro di come reagirebbe se veramente chiedessi di studiare all'estero.
"Le Tecniche Antiche" dice Etan, strappandoti ai tuoi pensieri. "Per me si tratta di frottole, storie per spaventare i bambini"
"Cosa vuoi dire?" chiedi, infastidito dal suo tono polemico. "Non credi forse agli Antichi? O alla Terra?"
"Guarda, Etan, che ci sono prove inconfutabili..." interviene Ugeene.
L'altro lo interrompe con un gesto sgarbato della mano. "Ma dai" ironizza. "Qualcosa di vero ci sarà anche, non dico di no, ma non si può mica credere a *tutte* le panzane che si sentono raccontare ogni volta che gli Antichi vengono tirati in ballo. Come quella faccenda della gente sulla luna! Non mi direte che ci credete davvero? Tanti omini che vivono sulla luna? Ma dai!"
Tu e Ugeene vi scambiate un'occhiata dubbiosa. In effetti *quella* particolare storia ti è sempre sembrata troppo inverosimile.
"*Bhe*..." mormori.
"*Ehm*..." aggiunge Ugeene, stropicciando la copertina del suo libro.
"*Ah ah*" esclama trionfante Etan.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener conto delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.
Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***S-02.***
Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***PERCEZIONE***, ***LOGICA***, *quindi diminuisci di* ***-1 punto*** *una delle seguenti Abilità a tua scelta:* ***ROBUSTEZZA*** *o* ***STAZZA***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***2***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***3***
Vai al ***99***

88

La situazione si sta facendo sgradevole. Non puoi credere che questi ragazzi vogliano farvi *veramente* del male. Probabilmente hanno solo intenzione di farvi passare un brutto quarto d'ora, sfogando su di voi la noia del lungo viaggio.
Non ami la violenza. Certo è che se devi scegliere tra subirla o infliggerla non hai il minimo dubbio su cosa preferisci. Così, con un unico movimento fluido, fai scattare il ginocchio contro l'inguine del cadetto. Il giovane si piega in due con un gemito strozzato e gli occhi strabuzzati. Allunga la mano sinistra verso di te, come a cercare vanamente di allontanarti. Gli strappi la verga di mano e, contemporaneamente, gli tiri un pugno dritto in mezzo al naso.
Senza perdere un secondo fai una piroetta su te stesso e schizzi verso il portellone in fondo alla stiva. Nel superare l'attonito Etan gli gridi: "SCAPPA ... CORRI, ETAN, CORRI!"
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Se superi la prova, vai al ***28***
In caso contrario vai al ***58***

89

Capitomboli malamente oltre gli schienali, atterrando su un cadetto addormentato. Nel tentativo di rialzarti scivoli, battendo il mento contro le ginocchia del ragazzo su cui sei atterrato. Lui cerca di avvinghiarti le braccia alla vita.
"Ma chi cacchio sei?" sbuffa, nello sforzo di tenerti fermo. "Aspetta un minuto... e vedrai che succede... a saltarmi sulla testa..."
A forza di dimenarti riesci a liberare un braccio e ne approfitti per tirare una gomitata alla cieca. Colpisci qualcosa di cedevole. La presa attorno alla vita si allenta, dandoti l'illusione di poter fuggire. Non fai in tempo neppure ad allontanarti di un passo, però, che una torma d'inseguitori ti è addosso. Vieni afferrato, gettato a terra, inchiodato al pavimento dal peso stesso dei tuoi assalitori. Hai una fugace visione di Etan, pochi metri più avanti, che combatte inutilmente contro il colossale adolescente che lo ha acciuffato proprio davanti al portellone.
Lancia 1d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA.
- 8 o meno: *Subisci* ***2 Ferite Lievi*** *e sottrai* ***-5 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- Tra 9 e 11: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore*** *Attuale.*
- 12 o più: *Subisci* ***0 Ferite*** *e sottrai* ***-3 Punti di Vigore*** *Attuale.*
Nota*: Se non ti viene detto, diversamente, puoi sempre usare Punti Volontà per modificare il risultato del dado quando ti vengono attribuite le ferite. Come per le Prove lancia il dado e poi decidi se spendere Punti Volontà per incrementare il risultato o meno.*
Aggiorna la Scheda di Alenn, segnati un Codice: ***B*** *e vai al* ***20****.*

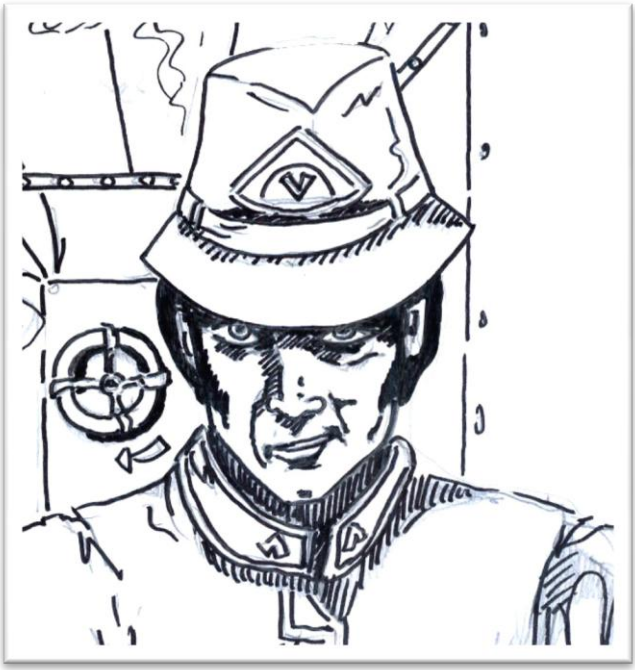
90

"Quale sarebbe il problema?" chiedi con tono gentile ma fermo. L'espressione risoluta del cadetto vacilla di fronte alla tua ostentazione di sicurezza.
Subito però il ghigno feroce ricompare. Si gira verso i compagni, allargando le braccia in un gesto teatrale. "Quale-Sarebbe-Il-Problema... *Ohh,* ma lo avete *SENTITO*?" Un coro di risate fa seguito alle sue parole. "Il problema, marmocchio..." continua, tornando a rivolgersi a te e avvicinandosi tanto da sfiorarti il naso con il suo. "... è che non potete passare di qui senza permesso. Il MIO permesso! E il problema è anche che la tua faccia non mi piace, se non stai attento a come parli potrei decidere di cambiarti i connotati"
L'alito del ragazzo è particolarmente pesante. Puzza di fumo e mal digerito. Nonostante questo ti imponi di non cedere. Resti fermo, con gli occhi fissi nei suoi, senza permetterti di mostrare alcun segno di cedimento. "Io Sono Alenn da Morante" scandisci. "Figlio del cardinale Eralto da Morante, Consigliere del Papa e ministro dell'Impero. Pensi davvero di farmi paura?"
"Bravo. Vai così Alenn" bisbiglia Etan alle tue spalle.
Di nuovo ti sembra di scorgere un barlume di dubbio dipingersi sul volto irregolare dell'adolescente, di nuovo lo vedi scomparire, annullato dalla necessità di non perdere la faccia con i propri compagni. "Alenn da Morante, *eh*?" dice. "Bene, ora so quale nome far incidere sulla tua lapide" i cadetti intorno a voi applaudono e ridono per la battuta del collega. Evidentemente rinfrancato dal sostegno ragazzo ti serra la spalla con una mano, ondeggiando minacciosamente la verga di legno davanti ai tuoi occhi. "E adesso, bamboccio, mettiti in ginocchio!" sibila, con gli occhi che paiono mandare scintille di cattiveria.
Ti rendi conto di non aver valutato con attenzione la situazione. Forse il tuo atteggiamento spavaldo avrebbe potuto risultare vincente in un ambiente diverso, ma qui, con tutti i suoi compagni intorno, il cadetto non ha avuto alcuna possibilità di tirarsi indietro. Questo per te si traduce in una drastica riduzione delle opzioni di scelta.
Puoi divincolarti e fuggire verso il portello dall'altra parte della stiva. Vai al ***68***
*Puoi colpire di sorpresa il cadetto e poi scappare verso il portello. Vai all'****88***
Oppure puoi piegarti a lui, sperando che mostri clemenza. Vai al ***33***

91

Esiti appena un istante prima di alzarti in piedi. Solo ora, nel sentire le ginocchia scricchiolare, ti rendi conto di quanto avessi bisogno di muoverti un po'. Ugeene geme qualcosa che né tu né Etan vi curate di decifrare. Salutate il vostro amico, promettendo di portargli qualcosa da mangiare. Se dopo la

vostra incursione rimarrà qualcosa, s'intende.
Ignorate il grande portellone, posto a metà del comparto, usato per il carico e lo scarico della stiva: l'avete varcato questa mattina e sapete benissimo che da' direttamente sull'esterno. Vi dirigete verso l'unico altro accesso visibile: una porta metallica pressurizzata dall'aspetto formidabile.
Giunti lì davanti vi arrestate. Ciò che scorgi nello sguardo di Etan è una sorta di feroce determinazione ad andare avanti. Non sarà certo una stupida porta chiusa a fermarlo! Ormai ti sei accodato alla sua impresa e, nel bene e nel male, non puoi più tirarti indietro!
Assieme afferrate la ruota metallica posta al centro della porta e la forzate in senso antiorario. Con tuo stupore questa gira docilmente, tanto che quasi finite in terra a causa del vostro stesso impeto. Un attimo e il portello è aperto. Davanti te c'è un breve e strettissimo passaggio dall'aspetto sinistramente fragile. Si tratta di un corridoio tubolare apparentemente costruito in lamierino o qualcosa di simile. A vederlo sembra così sottile da doversi lacerare sotto il vostro peso.
"*Mbè*? Sverniamo?" dice Etan. Ti rendi conto di come la temperatura sia improvvisamente calata da quando avete aperto il portello. I ragazzi più vicini a voi si stanno ritraendo per il freddo ma tutti, indistintamente, vi osservano dai loro posti.
Aumenta di ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Etan Luxer*** *(ricorda che il Grado di Amicizia oscilla tra 0 e 5, non puoi mai eccedere oltre tali valori)*
Effettua una Prova su FREDDEZZA, la difficoltà è d6
Se non la superi ***o*** *se ritieni che sia tutto sommato consigliabile desistere da questa "passeggiata" vai al* ***55***
Se superi la prova ***e*** *vuoi continuare nell'esplorazione, varca coraggiosamente il portello al* ***54***
Regola sulle Prove*: Nell'arco della lettura ti capiterà sovente di dover affrontare delle "Prove". Questo accade quando l'esito di una determinata azione è conseguenza diretta delle Abilità di Alenn. Ogni Prova ha un grado di difficoltà che viene espressa dal lancio di un diverso dado:*
Per una prova a difficoltà ***normale*** *lancia un d6 (Dado a 6 facce)*
Per una prova a difficoltà ***impegnativa*** *lancia un d8 (Dado a 8 facce)*
Per una prova a difficoltà ***complessa*** *lancia un d10 (Dado a 10 facce)*
Per una prova a difficoltà ***difficile*** *lancia un d12 (Dado a 12 facce)*
se il risultato del dado è pari o inferiore alla Abilità chiamata in causa, Alenn supera la prova, in caso contrario la fallisce.
Uso della Volontà*: Dopo aver lanciato il dado, puoi decidere di spendere quanti Punti Volontà desideri per abbassare il risultato ottenuto fino a raggiungere il valore richiesto per superare la prova. Ricordati che i Punti Volontà spesi si rigenerano ma lo fanno MOLTO lentamente.*
Nota: *Se non disponi di un set di dadi a 6,8,10 e 12 facce puoi utilizzare quelli stampati in alto a destra su ogni pagina di questo volume. Tieni il segno con un dito e sfoglia velocemente il libro fermandoti a una pagina a caso. Quindi va a vedere in risultato del tipo di dado richiesto. In questo modo avrai simulato un lancio di dadi.*



92

"*Errr*... n-no... *ehm*, mi spiace, *amico,* ma mio fratello non fuma e nemmeno io e... *ehm*, andiamo di fretta" bofonchi, abbassando il più possibile il tono della voce. Fai un passo avanti e, maledicendoti per il leggero tremito delle mani, che non riesci a controllare, liberi Etan dall'abbraccio del ragazzo. Questi sgrana gli occhi scuri. Porge la pipa a un compagno e fa un passo in avanti fronteggiandoti. Il silenzio cala all'improvviso mentre l'attenzione di tutti si concentra su di voi due.

"*Mmmm*... E tu chi saresti?" domanda, stringendo gli occhi a fessura. "Di sicuro non eri a Vajerlsan gli anni scorsi. E non mi ricordo di te all'imbarco"

*Rispondi che eri seduto da solo in una panca "*laggiù*", e indichi vagamente il fondo dello scomparto, e che hai dormito tutto il tempo? Vai al* ***32***

Dici invece che non ti ha visto perché ti sei imbarcato nello scomparto dei ragazzi del primo biennio, assieme a tuo fratello, e solo ora siete venuti a dare un'occhiata qui? vai al ***103***

93

"E così saresti il figlio di un vescovo" mormora il sottoufficiale alzandosi. "Un *da Morante*, nientemeno..." ti canzona, avvicinandosi.

Serri la mascella, concentrandoti per rimanere impassibile, ti imponi di sostenere il suo sguardo e non arretrare. Ma quando l'uomo arriva a un palmo da te non puoi evitare di indietreggiare intimorito.

"TU - NON - SEI - NULLA!" sbraita il militare, scandendo le parole e gettan-

dotele addosso una a una come sassi. "Sei peggio di una burba" continua. "Peggio di una medusa senza gas o di una lucertola velenosa, peggio degli insetti che inceppano le eliche... vuoi sapere cosa sei? LO VUOI SAPERE?" annuisci, gli occhi spalancati e colmi di paura. Ti rendi vagamente conto di star offrendo un immagine davvero patetica di te, soprattutto rispetto alle altisonanti parole di poco prima. "Sei un bambino viziato. Quindi peggio che inutile" conclude il marinaio. Quindi, come se tu avessi improvvisamente cessato di esistere, se ne torna a sedere.

Ti senti annichilito dalle parole dell'uomo. In tutta la tua vita sei stato trattato, al peggio, con l'indifferenza che si riserva ai bambini. E' la prima volta che un adulto ti aggredisce in questo modo e non hai la minima idea di come reagire. Sei così costernato che non accenni neppure a fermare Etan quando, con la coda dell'occhio, lo vedi farsi avanti e aprire la bocca: "Questo vuol dire che non ci darete da mangiare?" chiede con voce squillante, un sorriso beffardo gli illumina la faccia "No, perché io continuo ad avere fame, sapete?"

Il cuoco, alle spalle del sottoufficiale, simula un accesso di tosse per camuffare la risata. L'altro, invece, si limita a scrutare Etan come se si trattasse di uno scarafaggio. Con calma e scandendo bene le parole, dice: "Terminato di distribuire il rancio a tutti i ragazzi provvederò a farvi rapporto al capitano. Se non tacete immediatamente vi farò frustare come da regolamento aeronautico riguardo l'insubordinazione"

Tu ed Etan vi scambiate un'occhiata eloquente. Non sapete se il sottoufficiale possa davvero usare la frusta su di voi, ma, a giudicare dal suo sguardo, non desiderate metterlo alla prova. Il cuoco intanto vi sta facendo cenno di raggiungerlo dietro al bancone.

"Adesso aiutatemi qua. Non fiatate e fate solo quel che vi dico" dice.

Nella zona cucina c'è una grossa pentola che sembra spuntare direttamente dal pavimento. All'interno sobbolle un minestrone dall'aria poco raffinato ma estremamente appetitosa. Seguendo le direttive del cuoco tu ed Etan travasate il contenuto della pentola in un contenitore metallico. Con enorme fatica, lo issate sul ripiano superiore di un carrello. Su quello inferiore, invece, appoggiate diverse forme di pane e svariate sottili scodelle. Appena queste operazioni sono terminate il sottoufficiale vi fa un brusco cenno con la testa: dovete seguirlo.

Se hai l'Oggetto: ***Verga****, vai all'****82***

In caso contrario vai al ***74***

Aggiungi ***+1 Ammonimento*** *sulla Scheda di Alenn*

Regola sugli Ammonimenti*: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, che presenta numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero 1 a indicare che hai già preso un Ammonimento. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con* ***sei Ammonimenti*** *otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

"*Ehi*, Alenn, ti sei imbambolato?" la voce di Etan ti riporta alla realtà. "Ci stavi parlando di quel tuo amico: Clodo... coso, lì"
"Clodario. Si chiama Clodario" riprendi il filo del racconto. "Da quando mi ricordo ogni anno mio padre ha sempre mandato me e mio fratello in campagna per - *allontanarci dall'aria viziata della capitale* - parole sue. Lui rimaneva a lavorare a Redenzione e noi passavamo un mese l'anno a Flumen, in mezzo alla natura. Liberi! O comunque *più* liberi di quanto fossimo di solito"
"Flumen..." azzarda Ugeene. "Non è una zona Selvaggia?"
"*Beh*, sì e no" rispondi. "In effetti è molto più Selvaggia di quanto non sia la zona di Redenzione, o i territori del sud, ma sono secoli che l'Impero profonde grandi energie per Umanizzare quella zona. Io direi che non c'è molta differenza con le campagne intorno alla capitale. Al più si vede qualche medusoide selvatico ogni tanto o altri animali *strani*"
"E... non hai mai visto... sì insomma... gli Ammorbati?" chiede Ugeene con gli occhi tondi come piattini.
Fai appena in tempo a scuotere la testa che Etan interviene. "Gli Ammorbati mica vanno in giro per i centri civili. Hanno dei villaggi tutti loro dai quali non possono uscire. Cosa credevi?"
"Mentre a Vajerlsan, invece?" mormora Ugeene torcendosi le mani.
"*Ohh*, ma Vajerlsan è in PIENO territorio Selvaggio" esclama Etan, calcando con enfasi ogni parola. "E' un luogo *mai* toccato dall'Umanizzazione! Mostruosità indicibili si aggirano appena fuori dalle mura dell'Accademia! Perché credi che da là escano i migliori ufficiali dell'Impero? Perche gli altri studenti non ce la fanno... MUOIONO!" Etan conclude la frase urlando l'ultima parola e facendo fare un salto di un metro al povero Ugeene.
"Smettila Etan" lo rimproveri, un po' a disagio. Sei convinto che quello stupido di Luxer si stia inventando un sacco di panzane per spaventare Ugeene, ma non ne sei *del tutto* convinto.
"Ohh ma io e Alenn ce la caveremo bene" continua lui, imperterrito. "In fondo tutti e due abbiamo un minimo di esperienza con la natura Selvaggia. Ma tu: U-gee-ne; tu farai meglio a starci vicino e, soprattutto, a non mangiare nulla"
"P-Perché?" esala l'altro.
"Perché quando sei nei territori Selvaggi e mangi qualcosa di Selvaggio spesso... ti trasformi in una CHIMERA!" di nuovo Ugeene sussulta, così violentemente da rischiare di cadere dalla panca.
"Falla finita Etan!" esclami. "Noi saremo *perfettamente* al sicuro dentro le mura di Vajerlsan. I nostri padri non ci avrebbero mai mandato in un posto *realmente* pericoloso!"
Per tutta risposta Etan si limita a fare spallucce, elargendovi un sorrisetto pieno di condiscendenza.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare dei Codici. I codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' importante che tu trascriva tali codici e che li cancelli quando ti viene chiesto. Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***L-02.***
*Distribuisci +**3 punti** come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***DESTREZZA****,*

ROBUSTEZZA, ***STAZZA*** *e poi diminuisci di* ***-1 punto*** *la tua Abilità* ***LOGICA.***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***4***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***3***
Vai al ***99***

95

"Cosa sta succedendo qui?" tuona il marinaio. Poi i suoi occhi si posano su di te ed Etan. Con due lunghe falcate vi raggiunge. Si piega su un ginocchio, osservandovi. Il tuo sollievo vacilla nell'incrociare lo sguardo dell'uomo: freddo e duro come un blocco di ghiaccio. Non riesci a cogliere nessun sentimento di comprensione o indulgenza in esso. Vi sta guardando come potrebbe osservare due quarti di manzo.
"Imbecilli" conclude rialzandosi. Sulle prime non capisci se l'epiteto sia riferito a te ed Etan o ai ragazzi grandi. "Siete degli imbecilli! Cosa volevate fare? Ammazzarli?"
"N-No signore" risponde il cadetto dal volto irregolare, irrigidito sull'attenti. "Volevamo solo divertirci un po' alle spalle di..."
"So *benissimo* cosa volevate fare! Ma un po' di nonnismo è un conto. Malmenare in questo modo dei bambini è un altra cosa" il marinaio indica i segni sui vostri volti che già vanno tumefacendosi "Considerateci tutti a rapporto!" conclude. Tra i cadetti si solleva un mormorio angosciato. Basta uno sguardo del sottoufficiale però perché torni il silenzio. "Quanto a voi due" aggiunge il marinaio rivolto a te e a Etan. "Non dovevate trovarvi neppure qui! Riferirò al capitano e sarà lui a decidere cosa fare di voi. Fosse per me, anche se siete tutti figli di gente importante, vi butterei fuori bordo. Altroché!"
L'uomo torna al carrello e, afferrato un mestolo, dice: "Ora di mangiare, piccoli bastardi! Tutti in fila e se sento volare una mosca vi faccio rimanere a digiuno fino a stasera"
In silenzio i cadetti si mettono in fila ricevendo dal sottoufficiale una scodella metallica colma di zuppa e due fette di pane scuro a testa. Tu ed Etan vi trascinate fino all'angolo dove giacciono i vostri vestiti ma, prima che possiate rimettervi un solo capo d'abbigliamento, la voce del marinaio tuona: "VOI DUE! Vi ho forse dato il permesso di rivestirvi? RISPONDETE!"
"N-no signore" balbetti.
"E allora prendete i vostri stracci e ficcateli qua sotto" v'intima indicandovi la parte inferiore del carrello. "E da adesso statemi alle costole e non fiatate" conclude.
Vai al ***83***

"Mi sarei concentrato sulle scienze e sulle tecniche" rispondi.
"Perché?" domanda Etan. "Vuoi fare lo scienziato da grande?"
Scuoti la testa. "No. Non so... forse. A dire il vero non ho idea di cosa farò. Non so neppure se prenderò i Voti. E' solo che sono sempre stato portato per la matematica e la fisica e così..."
"Che compagni di viaggio noiosi" ride Etan. "Vajerlsan sarà anche inutile ma almeno qualche cosa di divertente ce la insegneranno" nel vedere i vostri sguardi scettici Etan mima con violenza un affondo e urla: "Ci insegneranno a sparare, a tirare di scherma... *Zac*, *zac*"
"Perché, tanto non vuoi mica entrare nell'esercito, no?" gli chiedi, schivando per un pelo una sua manata.
Etan continua a duellare con armi e nemici invisibili ancora per un po'. Quindi ripone le "*armi".* Ci pensa su per un istante prima di scuotere il capo. "*Naaa*... La fregatura dell'esercito è che per quanto tu sia in alto c'è sempre qualcuno più in alto di te. Non mi piace avere padroni che mi comandano."
"E allora vedi che Vajerlsan è inutile" concludi con tono rassegnato.
"*Boi*" è l'ultimo commento di Etan prima che tra di voi cali nuovamente il silenzio.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.
Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***T-01.***
Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***PERCEZIONE****,* ***LOGICA*** *e poi diminuisci di -****1 punto*** *una delle seguenti Abilità a tua scelta:* ***STAZZA*** *o* ***ROBUSTEZZA***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***2***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***3***
Vai al ***99***

97

"La guerra è così" dici, rivolto a Ugeene. "C'è un prezzo da pagare per ogni vittoria! Più grande è la vittoria e maggiore deve essere il prezzo. Non dico che si debba sterminare *tutta* la popolazione non cattolica del mondo" aggiungi, lanciando un'occhiataccia a Etan il quale continua a mimare sgozzamenti, sventramenti e altre azioni ancor più truculente. "Ma se qualcuno si oppone alla Fede Cattolica e al predominio del Santo Padre... be', è necessario rispondere con la forza, non credi?"

Ugeene continua a scuotere la testa ma non aggiunge altro.

Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.

Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***M-01.***

Distribuisci ***3 Punti*** *come meglio credi tra le Abilità:* ***ROBUSTEZZA****;* ***STAZZA*** *e* ***DESTREZZA*** *e poi diminuisci di -****1 punto*** *una delle seguenti Abilità a tua scelta:* ***FASCINO*** *o* ***LOGICA***

Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*

- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***4***

- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***1***

Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al ***99***

98

Etan sbuffa di nuovo, questa volta più forte. "Tutta la popolazione vaticana *vorrebbe* prendere i Voti" commenta sarcastico. "Ma per questo non è mica necessario aver frequentato un Accademia Teologica. Magari aiuta, non dico, ma..."

"No, no" lo interrompi. "Io intendo prendere i Voti per studiare la natura trascendente della Trinità, in pace, protetto dalle mura di qualche monastero!"

Nel silenzio che segue ti rendi conto che questa è forse la prima volta che confessi a qualcuno il tuo sogno. Ne avevi accennato qualche tempo fa a tuo fratello, Janus, ma avevi presentato la cosa come un idea vaga, da valutare nel tempo. Non hai mai nemmeno preso in considerazione l'idea di parlarne con tuo padre. Non certo per la faccenda del prendere i Voti. Su quello sarebbe assolutamente d'accordo visto che solo ai Prelati sono aperte le porte che conducono ai più alti gradini delle gerarchie Imperiali. Ma il volersi dedicare *esclusivamente* allo studio del Verbo o, peggio ancora, rinchiudersi in isolamento per meditare, rinunciando da ogni rapporto con gli altri uomini... No, questo tuo padre non potrebbe capirlo.

Lui è un Ministro del Capitolo Interno, un Consigliere del Santo Padre e, solo

in ultima istanza, un Vescovo di Dio.
Le tue riflessioni vengono interrotte da un profondo sospiro alla tua destra. E' Ugeene che annuisce. "Non hai idea di come ti capisca" mormora "Io vorrei tanto dedicare la mia vita allo studio, magari diventare bibliotecario in qualche Università Scientifica. Ma mio padre non me lo consentirebbe mai. Che sia d'accordo o meno dovrò diventare un ufficiale dell'Esercito"
"Ma siete entrambi pazzi come lucertole?" sbotta Etan. Sposta lo sguardo da te a Ugeene, come se non riuscisse a credere alle proprie orecchie. "Dico... ma vi rendete conto? Stiamo per andare a farci chiudere in una specie di carcere per due anni interi e voi vi piangete addosso perché i vostri non vi lasceranno liberi di rinchiudervi in una biblioteca, o in un monastero, per tutta la vita? Dico, ma quanti anni avete? Quaranta?"
Non puoi trattenere un sorriso di fronte a tanta veemenza.
"Se si ha fede in Dio non contano le pareti che ci circondano..." recita Ciric.
"...*L'intera esistenza è una prigione in cui mettere alla prova la nostra Fede"* continui tu.
"Sì, sì, lo conosco anche io il Credo. Ho fatto catechismo come chiunque altro. Ma lo stesso penso che siate matti da legare" taglia corto Etan.
Tu e Ciric vi scambiate un'occhiata prima di scoppiare a ridere dell'espressione del vostro compagno.
Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare dei Codici. I codici servono a tener traccia delle decisioni prese. E' molto importante che tu trascriva tali codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.
- Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: ***R-01.***
Distribuisci ***+3 punti*** *come meglio credi tra le seguenti Abilità:* ***LOGICA*** *o* ***FASCINO*** *e poi diminuisci di* ***-1 punto*** *la tua Abilità* ***ROBUSTEZZA***
Amicizia con Etan e Ugeene*: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: ***1***
- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: ***4***
Vai al ***99***

Gestione dell'EQUIPAGGIAMENTO:

Descrizione: *Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. Vedrai che sotto la scritta EQUIPAGGIAMENTO ci sono i seguenti riquadri: sulla sinistra ETAN LUXER, UGEENE CIRIC e SACCA da VIAGGIO. Sulla destra ADDOSSO, CINTURA e SEDILE. Ogni riquadro è diviso in un numero variabile di* ***spazi****.*
Questi possono essere ***spazi piccoli****, nei quali mettere oggetti piccoli, che sono espressi dal testo con il simbolo:* ***(P)*** *dopo il nome; e* ***spazi medi****, nei quali mettere oggetti il cui nome è seguito dal simbolo* ***(M)****.*
Inoltre alcuni spazi hanno uno sfondo grigio. Si tratta di ***spazi occultati****. Un qualunque oggetto scritto all'interno di uno spazio occultato è considerato nascosto e per tanto è più difficile che venga trovato durante una perquisizione, oppure se un ladro dovesse frugare tra le cose di Alenn.*
Infine un riquadro particolare è denominato: BORSELLO, (attualmente vuoto) che si trova sotto a tutti gli altri. Esso è definito particolare perché al suo interno possono essere messi solamente dei soldi, oppure lettere di credito o di debito.

Locazione e limitazioni: *Gli oggetti che sono scritti negli spazi dei riquadri ADDOSSO e CINTURA sono sempre disponibili mentre quelli segnati negli spazi dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC saranno disponibili per l'uso solo se i due amici saranno fisicamente con te. Infatti in diversi casi ti troverai da solo o in compagnia di uno solo dei tuoi amici. Per essere sicuro di ricordare chi c'è e chi non c'è puoi spuntare le due caselle a fianco dei nome di ETAN LUXER e di UGEENE CIRIC. Visto che ora sono tutti e due con te, spunta entrambe le caselle.*
In maniera analoga funziona il riquadro SACCA da VIAGGIO (che adesso non possiedi). In futuro ti verrà data l'opportunità di decidere se portartela appresso oppure no. Se deciderai ti farlo dovrai spuntare la casella vicino al suo nome e così potrai utilizzare tutti gli oggetti in essa contenuti.
Ci sono ***due restrizioni,*** *riguardo agli oggetti trasportati da Ugeene e Etan. Come scritto in piccolo nello spazio medio dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC potrai mettere degli oggetti in tali spazi (in sostanza si tratta di chiedere ai tuoi amici di tenerti delle cose) solo se avrai sviluppato con loro un Grado di Amicizia pari a 4 o 5. Se il grado di amicizia dovesse in seguito ridursi al di sotto di 4 punti allora dovrai immediatamente spostare l'oggetto contenuto in quello spazio da un altra parte.*
La seconda restrizione è costituita dalla spazio Medio occultato di ETAN LUXER. Questo diverrà disponibile solo a un certo punto dell'avventura, dopodiché potrai usarlo senza particolari restrizioni.

Spostare gli Oggetti: *Potrai spostare gli Oggetti in tuo possesso tra diversi riquadri, o anche tra diversi spazi all'interno di un riquadro, ogni qualvolta a destra del paragrafo che stai leggendo troverai* ***una serie di icone*** *come quelle che vedi sul margine destro della prossima pagina. Le icone, dall'alto verso il basso, rappresentano: ADDOSSO, CINTURA, SACCA da VIAGGIO, SEDILE, ETAN LUXER e UGEENE CIRIC. Non sempre tutte queste icone saranno presenti.*

***Importante**: In ogni caso dovrai verificare che SACCA da VIAGGIO, ETAN LUXER e UGEENE CIRIC siano effettivamente con te (e quindi che ci sia un segno di spunta nel quadratino dei loro riquadri. Ad esempio potresti trovarti in una sezione del romanzo in cui Alenn potrebbe essere accompagnato indifferentemente da Etan, da Ugeene o anche da nessuno di loro. Trovando un icona rappresentante ADDOSSO, ETAN LUXER e UGEENE CIRIC potrai esclusivamente cambiare la posizione degli oggetti tra ADDOSSO e i riquadri degli amici che effettivamente sono con Alenn.*

***Nota sugli Oggetti**: Durante la lettura troverai numerosi oggetti. Potrai decidere se tenerli con te oppure no. Scegli sempre attentamente perché alcuni saranno utili, altri inutili mentre il possesso di certuni oggetti potrebbe rivelarsi addirittura controproducente.*

*Alcuni Oggetti sono chiamati **Speciali,** li riconosci perché vicino al nome c'è una piccola (**s**) tra parentesi. Questi Oggetti Speciali devono essere presi per forza e, al contrario degli altri, non potrai gettarli via semplicemente cancellandoli dalla scheda.*

*Al momento dovresti avere solo un Oggetto Speciale in uno spazio del riquadro ADDOSSO. Lascialo dove si trova e prosegui la lettura al **86***

100

Una parte di te protesta, accusandoti di essere un pusillanime. Ma la paura urla ancora più forte. Sei circondato dalla calca. Studenti inferociti, spaventati e sudati premono da tutte le parti. Quella che era nata come una *normale* rissa ormai si è trasformata in una bolgia insensata in cui è impossibile riconoscere gli amici dai nemici.

Qualcuno ti calpesta una mano, Stringi i denti e arranchi verso la panca. Velocemente vi rotoli sotto, conquistandoti un momento di pace. Ora non resta che raccogliere il coraggio e scivolare dall'altra parte, poi con un po' di fortuna...

"FERMI!"

La voce maschile riecheggia lungo le paratie della stiva e ti sorprende mentre stai rotolando nel sudiciume del pavimento. Ruoti su te stesso, giusto in tempo per vedere la figura di un marinaio ergersi sulla massa dei ragazzini. Ne afferra due a caso sbattendo le loro teste come due gong.

"FERMI HO DETTO, MOCCIOSI BASTARDI! IL PRIMO CHE SI MUOVE LO SPELLO VIVO" improvvisamente nella stiva non si sente volare una mosca. Gli studenti, che fino a un attimo prima se le davano di santa ragione, ora si stringono l'uno all'altro sotto lo sguardo del marinaio. "Non tollero risse su questa nave" dice l'uomo, senza più urlare ma con un tono che potrebbe tagliare un ghiacciaio. "Adesso mi date i vostri nomi, piccoli bastardi. Ve la

faccio passare io la voglia di fare casino"
Perry, malconcio e con la blusa strappata, guarda il militare con aria offesa. "Signore, non credo che le sue parole..." comincia, ma le parole si spengono subito, sotto lo sguardo dell'uomo.
"Sarete tutti puniti, ma se sento uno solo di voi dire un'altra parola vi lascio anche a digiuno. E adesso... TUTTI IN RIGA PER IL RANCIO, PICCOLI VERMI, PRIMA VOI, QUI DAVANTI, CHE SARETE PUNITI!" sbraita il marinaio facendo cenno verso di te.
Avanzi a testa bassa. La tua umiliazione cresce ancor di più nel vedere sul fondo della stiva Etan Luxer, appoggiato al portello stagno. E' pallido, ha un occhio viola e un labbro tumefatto. Non sai cosa gli sia successo ma con una contrazione dello stomaco realizzi di essere riuscito ad abbandonare entrambi i tuoi nuovi amici nell'arco di appena un ora.
Di fianco a Etan c'è un carrello con sopra un grosso pentolone fumante e odoroso di minestra.
Ricevi sgarbatamente una ciotola di metallo in una mano e due fette di pane duro e un cucchiaio dal colore rossastro nell'altra. Sentendoti il cuore piccolo e avvizzito come una prugna secca ti trascini al tuo posto. Quando Ugeene ti raggiunge ti alzi per farlo passare, quindi ti rimetti seduto, senza mai riuscire ad alzare lo sguardo per incontrare il suo.
"E ricordate che ciotola e cucchiai sono di proprietà del dirigibile" ringhia il militare una volta che tutti hanno ricevuto da mangiare. "Dovrete restituirli all'arrivo. Se li perdete sarete puniti!" detto questo se ne va con il carrello ormai vuoto lasciandosi alle spalle una stiva piena di ragazzini ammaccati e di malumore.
*Aggiungi **+1 Ammonimento** sulla Scheda di Alenn*
*Riduci di **-1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** e aggiorna il suo **Stato di Salute** segnando **una ferita***
*Spunta **una ferita** anche allo **Stato di Salute** anche per **Etan Luxer**, fra breve ti spiegherà come ha fatto a farsi male.*
*Segna nel tuo EQUIPAGGIAMENTO il seguente oggetto: **Scodella & cucchiaio (P)** quindi vai al **43***
***Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti proprio come Alenn, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)**.** Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*
***Regola sugli Ammonimenti**: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, che presenta numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero 1 a indicare che hai già preso un Ammonimento. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

"Va bene. Dopo essermi lasciato alle spalle questa stiva di perdenti ne ho beccata un altra, identica. Ma questo ormai lo sapete già" racconta Etan.
Tu però lo interrompi subito: "E lì hai incontrato..."
"Il famigerato Cucnas?" risponde lui. "No! A dire il vero ho attraversato la stiva numero due in velocità, i ragazzi la dentro mi hanno appena visto passare. Capitemi, appena aperto il portellone mi era sembrato di essere tornato al punto di partenza: stessa stiva, stesse panche consunte e stesse facce da scemi che mi guardavano. Se non fosse stato per la vostra assenza avrei pensato di essere impazzito! Non avevo nessun motivo di rimanere lì a fare conversazione. Così mi sono diretto veloce al portello dall'altra parte e mi sono lasciato alle spalle quel covo di fessi. Ho attraversato un altro portello stagno e..."
"E..." chiedete in coro tu e Ugeene.
"E, amici, me la sono vista proprio brutta. Mi sono ritrovato in un altra stiva, anche qui c'erano le stesse panche rabberciate. Ma per il resto..."
"Dai smettila di farci stare sulle spine" lo solleciti tu.
"Cadetti!" sussurra con enfasi Etan. "La stiva era piena di ragazzi grandi diretti a Vajerlsan per il secondo biennio"
Tu e Ugeene vi scambiate un'occhiata interrogativa. Non riesci a capire perché mai il fatto di aver incrociato dei cadetti debba apparire così importante a Etan. In passato hai avuto occasione di conoscere e alcuni coetanei di tuo fratello Janus. Ragazzi tra i quindici e i diciassette anni, tutti abnormemente preoccupati dei peli sul proprio viso o dell'effetto che questi potessero avere sulle ragazze. Insomma dei patetici monomaniaci interessati a cose futili. Nulla di cui doversi preoccupare minimamente.
Vedendo che né tu né Ugeene reagite con le dovute esclamazioni di stupore, Etan vi schiocca ripetutamente le dita davanti al volto. "*Ehi*, sveglia! Ho detto cadetti. Capite? Mi sono trovato nel mezzo di una maledetta stiva piena di adolescenti annoiati e obnubilati da fungo da pipa..."
"*Ehm*... scusa ma... e allora?" domanda Ugeene.
"Già" rimarchi tu, un po' imbarazzato per il fatto di non riuscire a capire cosa il tuo amico voglia intendere. "Hai incontrato dei ragazzi grandi diretti a Vajerlsan, e allora? Che hai fatto? Sei andato avanti o ti sei fermato a parlarci?"
Etan vi scruta con la bocca spalancata, roteando gli occhi come un pazzo. Infine, rendendosi conto che non state scherzando, si molla un sonoro ceffone sulla guancia. "Per il Signore Onnipotente... ma dove avete vissuto fino ad oggi? I ragazzi grandi sono *pericolosi*. Se sono in gruppo, poi, si fomentano a vicenda, ed è anche peggio!" vedendo le vostre espressioni di cortese incredulità Etan allunga le mani per implorarvi la massima attenzione. Parlando lentamente, come si farebbe con un bambino non molto sveglio, dice: "Bene, è evidente che non avete mai avuto a che fare con altri ragazzi. Ora ascoltatemi tutti e due MOLTO attentamente perché ne va del vostro futuro in accademia: quando un gruppo di ragazzi becca un ragazzino solo, un estraneo, peggio se è più piccolo o se considerabile come uno *sfigato*, automaticamente iniziano a fargli le cose peggiori. Lo umiliano, lo picchiano, lo

obbligano a fare cose stupide o dolorose per il loro piacere..."
"Ma dai…" lo interrompi,sorridi, anche se le parole di Etan iniziano a farti paura. "Non è possibile. Perché mai dovrebbero fare così?"
"Perché possono!" replica Etan, con un tono così lugubre da farti rabbrividire. "Perché gli esseri umani sono fatti così. E i ragazzi sono peggio degli adulti in questo. Voi avete sempre vissuto in un ambiente protetto ma vi giuro che è così!"
*Vai al **66***

102

"Padre" chiedesti timoroso. "Chiedo perdono ma... questo vuol dire che se le idee del Cardinale Cucnas venissero accettate io dovrei prendere i Voti *per forza*?"
Tuo padre rimase a lungo a fissarti, tanto da farti temere che fosse in arrivo una punizione. Invece il suo volto si aprì in uno dei suoi rari sorrisi. Lanciò un'occhiata al figlio maggiore, per assicurarsi che sentisse bene le sue parole, quindi si chinò verso di te: "Vedi, Alenn, nella Libera Confederazione, ad esempio, esiste la nobiltà. Una persona gode di privilegi e prerogative speciali, come il diritto a partecipare al governo della nazione, per il solo fatto di essere nato in una determinata famiglia. Ma cosa succede se i nobili sono inetti? Succede che governano male, come in effetti accade nella Confederazione. E se, allo stesso tempo, la borghesia in quella nazione si rivelasse ambiziosa e piena di capacità ma priva di alcuna possibilità di entrare a far parte dell'*elite* governativa, che cosa accade in tal caso? Succede che i più ambiziosi tentano di prendere il posto degli incapaci. Ma prima che ciò accada scoppiano disordini e si crea instabilità. Il nostro sistema invece è perfetto..."
tuo padre approfittò della pausa a effetto per lanciare una nuova occhiataccia all'indirizzo di Janus. "Qui nell'Impero se tu non dimostrassi di non avere le capacita richieste per prendere i Voti, oppure se non ne avessi la determinazione o se non ti sentissi in grado di sopportarne il peso, perché ti assicuro che di un peso si tratta, potresti benissimo scegliere un'altra strada. Mentre se un ambizioso figlio della borghesia desiderasse contribuire alla grandezza dello Stato potrà intraprendere qualunque carriera ecclesiastica desideri. Persino diventare Papa, se Dio lo volesse"
"Insomma basta avere i soldi!" mormorò Janus, senza alzare il capo dal libro. "Un figlio di poveracci, puranco avesse ambizioni, capacità e determinazione a iosa, si limiterà a fare il poveraccio tutta la vita..."
Tuo padre si alzò di scatto, ruggendo: "Janus! Vorrei sapere chi ti mette in testa simili idee. Sono inqualificabili! Ritirati immediatamente in camera tua e restaci fino a che non avrai capito l'assurdità di quello che hai detto!"
Quindi se ne uscì dal salotto, zoppicando lievemente a causa del piede malato. Con uno sbuffo d'insofferenza anche tuo fratello se ne andò, lasciandoti solo con i tuoi soldatini e con una gran confusione in testa.
*vai al **79***

103

Alle tue spiegazioni il giovane reagisce con scetticismo. "Ma chi vuoi prendere in giro?" esclama. "Non è possibile! La stiva di carico tre è destinata ai cadetti del secondo biennio, mentre la uno e la due sono per i mocciosi del primo. Se sei un cadetto non possono averti sistemato là"
"Ma mio fratello..." prima che tu possa provare a giustificarti il ragazzo t'interrompe.
"Anch'io ho un fratellino nella stiva due, ma nessuno mi ha detto che potevo fare il viaggio con lui, anzi! *Mmmm*... sai che a guardarti da vicino sembri proprio piccolino? Quanti anni hai?"
"*Uhhh*... dod... cioè quind... quattordici!" balbetti.
"*Ah ah*" Il cadetto fa oscillare minacciosamente il bastone di legno decorato che tiene in mano. "Non ti credo! Anzi, sai cosa penso? Penso che siete tutti e due dei mocciosi del primo biennio e che tu sei solo un bamboccio troppo cresciuto che merita una lezione!"
"Merda..." il commento appena sussurrato da Etan descrive perfettamente la situazione.
Puoi voltarti e tentare di fuggire verso il portello dall'altra parte della stiva. Vai al ***68***
Puoi colpire di sorpresa il cadetto e poi scappare verso il portello. Vai all' ***88***
Oppure puoi cercare di spiegargli la situazione sperando che mostri clemenza. Vai al ***33***

104

"Sì... il fatto è che, secondo mio padre, l'Ereditarietà Vocazionale... è... *ehm*... è una cosa stupida. Sì, insomma..." le parole ti si attorcigliano e i concetti, che pure avevi così chiari fino a poco prima, ti appaiono ora nebulosi.
Decine di occhi ti osservano, contribuendo a mandarti ancor più nel pallone.
"Insomma..." cerchi di concludere maledicendo il momento in cui hai pensato di prendere la parola. "Non è giusto proibire ai figli dei laici, di prendere i Voti!"
Da parte della fazione dei *laici* proviene qualche contenuto mormorio di approvazione.
Il ragazzo alto della fazione dei *prelati*, Perry, ti regala un sorriso colmo di scherno. Io vedi prepararsi a controbattere alle tue argomentazioni.
"Tuo padre non capisce un cavolo. E tu sei una faccia di cacca! I figli del clero sono meglio. Punto e basta!" alle sue spalle esplode un coro di urla entusiastiche. Lo guardi totalmente disorientato. Ti aspettavi una argomentazione, un confronto dialettico di un qualche tipo. Invece Perry si è limitato a dare dello stupido a te e a tuo padre rispondendo alle tue, seppur deboli, argomentazioni con un affermazione priva di fondamento.
Sei rimasto così spiazzato dall'attacco insulsamente portato alla tua persona, ignorando totalmente le tue idee, che per reagire prontamente devi:
Effettua una Prova su: FREDDEZZA la difficoltà è d8
Se superi la prova, vai al ***69***
In caso contrario vai al ***15***

105

In effetti molti occhi si levano al vostro passaggio; qualcuno ti scruta incuriosito, ma la maggior parte di essi si riabbassa dopo poco. Probabilmente i cadetti pensano che tu sia uno del loro gruppo che è andato a prendere il fratellino minore nella stiva di fianco per fargli fare un giro. Etan infatti ti trotterella alle spalle, sorridendo stupidamente a tutti e pestandoti di continuo i talloni.

Arrivate senza problemi fino a metà dello scomparto. Qui una mezza dozzina di adolescenti si sta intossicando con le pipe e l'aria è *veramente* irrespirabile. Nessuno accenna a farsi da parte, costringendovi a delle gimcane per passare. Avvolti dal fumo azzurrino state scavalcando un ragazzo dal colorito verdognolo, seduto sul pavimento, quando un suono strozzato alle tue spalle ti blocca. Con il cuore in gola ti volti.

Un ragazzo, scuro di capelli e dai tratti del viso irregolari, ha bloccato Etan, cingendolo da dietro con il braccio sinistro. Indossa una divisa da cadetto ufficiale della Fanteria Imperiale. Sulla manica spicca lo stemma dell'Accademia di Vajerlsan, a indicare che è ancora uno studente. La sua mano sinistra stringe un bastone intarsiato, ora appoggiato al petto di Etan. Nella destra invece regge una lunga pipa d'osso, accesa.

Il cadetto ti guarda, ha occhi piccoli, lucidi e neri come giaietto. Etan si dimena debolmente nella morsa del suo abbraccio. "*Ehi* amico, hai portato il fratellino a fare un giro?" chiede con voce fintamente soave.

"*Ehm*... S-sì" rispondi, incerto su come comportarti. Non sei sicuro di trovarti in pericolo, ma nemmeno di non esserlo. Altre volte hai avuto a che fare con ragazzi più grandi, per lo più amici o compagni di studi di tuo fratello Janus. Li hai sempre trovati sgradevolmente ossessionati da cose stupide come i peli sul proprio corpo o le ragazze. Insomma un po' stupidi ma inoffensivi.

"*Be'* che ne dite se gli offriamo da fumare, al fratellino?" continua il cadetto. "Che dici, amico, ce lo presti dieci minuti? Così, per combattere la noia. Giuro che non te lo sciupiamo"

Vuoi declinare gentilmente dicendo che tu e tuo fratello non fumate? vai al ***92***
Vuoi rispondere al cadetto di lasciare subito stare tuo fratello se non vuole avere dei guai? vai al ***75***

106

Poco dopo tu ed Etan state mangiando di gran gusto una fetta di pane nero, abbondantemente ricoperta di strutto e da una pennellata di miele. Intanto il cuoco, sbuffando come un mantice, termina di caricare su un carrello un pentolone ancora ribollente di minestra. Sul ripiano inferiore del carrello getta alla rinfusa due bracciate di forme di pane scuro. Per finire impilate l'una sull'altra numerose scodelle, anch'esse di metallo, di fianco al pentolone.
"Dovete stare più attenti" bisbiglia rivolto a voi ma guardando di sottecchi il superiore. "Il sergente è una brutta bestia. E' una specie di miracolo che non vi abbia fatto rapporto"
"Anche l'avesse fatto..." lo interrompe Etan scrollando le spalle. "...tanto tra cinque giorni arriveremo a Vajerlsan. Che cosa volete che ci importi di uno stupido rapporto del vostro stupido sergente?"
Il cuoco scuote la testa. "Gli unici stupidi siete voi" ribatte. "I rapporti finiscono sulla scrivania del capitano Telkhy e lui, se vuole, può trasmetterli al Rettore della vostra accademia. Pensate che iniziare la scuola con delle **ammonizioni** sia una bella cosa?"
Prima che possiate rispondere il sottoufficiale cala su di voi come un corvo rabbioso. Constatato che il carrello è pronto vi fa un brusco cenno con la testa: dovete seguirlo.
*Se hai con te l'oggetto: **Verga**, vai all'**82***
*In caso contrario vai al **74***
***Regola sugli Ammonimenti**: Per questa volta ti è andata bene! Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, presentata come una tabella con numeri che vanno da 0 a 6. Adesso spunta lo 0 visto che hai evitato di farti punire. Ma se in futuro potresti iniziare a collezionare Ammonimenti. Stai molto attento perché se arrivassi a Vajerlsan con **sei Ammonimenti,** otterresti l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, l'avventura di Alenn non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*

107

Competenze di Combattimento

Armi bianche: *Possedere questa Competenza permette di utilizzare correttamente tutti i tipi di armi bianche comunemente usate nella propria nazione e dal proprio ceto sociale. Alenn, quindi, potrà usare spade a lama dritta, sciabole, stiletti o lame da duello ma avrà minori bonus nell'utilizzare scimitarre (altra cultura) o pugnali o bastoni (proprie di altri ceti sociali).*
Armi da lancio e da tiro: *Competenza che consente di usare l'arco la balestra o la fionda ma anche di saper lanciare con precisione pietre.*
Armi da fuoco: *Permette di aver dimestichezza con pistole, archibugi e moschetti, oltre all'utilizzo vero e proprio delle armi a polvere nera, questa Competenza consente di effettuare una corretta manutenzione e riparazioni delle stesse.*
Lotta corpo a corpo: *Questa Competenza permette di lanciarsi in una rissa*

evitando di accapigliarsi come bambini ma sapendo dove e come colpire per fare più male e come proteggersi dai colpi degli avversari.

***

*Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto vai al **115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al **108***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al **109***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al **110***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al **111***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al **112***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al **113***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al **114***

108

Competenze Militari

Artiglieria e balistica: La *Competenza Artiglieria consente di conoscere le caratteristiche generali dei più comuni pezzi d'artiglieria terrestri, navali e aerei. La Balistica consente di prevedere o ricostruire la traiettoria e il punto d'impatto di un proiettile, dardo, palla o altro oggetto.*

Codifica e Decodifica: *Questa Competenza consente di destreggiarsi tra codici segreti normalmente usati nelle comunicazioni militari. Ovviamente al livello di competenza raggiungibile da Alenn decodificare un vero messaggio criptato militare è impossibile. Questa Competenza è indice anche della capacità di risolvere (o creare) rebus, indovinelli e sciarade.*

Cultura militare: *Questa Competenza consente di avere una conoscenza generale di quello che è il mondo militare vaticano, quindi permette di conoscere le caratteristiche e le potenzialità dei mezzi militari e dei più comuni armamenti ed equipaggiamenti delle armi e dei regolamenti militari.*

Tattica & Strategia: *La Tattica è l'arte di comandare le truppe sul campo di battaglia, sfruttandone le capacità e usando a proprio vantaggio il terreno e le condizioni meteorologiche. La Strategia indica la capacità di gestire un esercito a livello operazionale. Al livello usato da Alenn questa Competenza può permettere di primeggiare nelle simulazioni o nei giochi tattico/strategici come gli scacchi ma anche di saper coordinare un piccolo gruppo durante una scorribanda o un combattimento.*

***

*Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al **115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al **109***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al **110***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al **111***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al **112***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al **113***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al **114***
*Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al **107***

109

Competenze Fisiche

Atletica: *La Competenza Atletica indica la capacità e le conoscenze tecniche relative alla corsa, al salto in alto e in lungo.*

Equilibrio: *Questa Competenza permette di compiere un gran numero di attività fisiche nelle quali un buon equilibrio è necessario. Ad esempio è l'Equilibrio che viene chiamato in causa per arrampicarsi, per cavalcare o per muoversi su una superficie ristretta come un cornicione.*

Divincolarsi: *Questa Competenza consente di contorcere il proprio corpo, o una parte di esso, in modi inaspettati per liberarsi da una presa ma anche da legacci, bavagli o altri impedimenti.*

Tempra*: Questa Competenza indica la resistenza di Alenn alla fatica, alle sostanze come droghe, veleni o anche alcol, e anche alle malattie.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al ***110***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al ***111***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al ***112***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al ***113***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al ***114***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***

110

Competenze Sociali

Buone Maniere: *Saper cosa fare e cosa no, è il prerequisito fondamentale per muoversi in società. Ogni fascia sociale ha un proprio galateo*, *i criminali da strada come i nobili nei loro palazzi. Tutti soggiacciono a una miriade di regole non scritte che è fondamentale conoscere.*

Convincere: *Si tratta della capacità di indurre un singolo individuo a condividere il proprio punto di vista, sia con l'uso delle parole, che con minacce. Questa Competenza viene utilizzata per persuadere un singolo individuo.*

Empatia*: E' la capacità di comprendere gli stati d'animo e i punti di vista altrui pur rimanendo da questi distaccato. L'Empatia consente anche di leggere efficacemente tutti quei messaggi non verbali che le persone lanciano inconsapevolmente con la postura del corpo o la gestualità.*

Oratoria: *Questa Competenza viene adoperata per convincere o istigare un gruppo di persone grazie alla propria parlantina e ai messaggi non verbali della postura del corpo.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***

Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al ***109***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al ***111***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al ***112***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al ***113***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al ***114***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***

111

Competenze Naturali

Caccia e Pesca: *Questa Competenza racchiude numerose abilità quali il sapersi mimetizzare in un ambiente naturale, saper scuoiare e sventrare un animale e cucinarlo a dovere. Ovviamente comprende anche l'arte del pescare con le varie metodologie e del saper costruire e piazzare trappole per vario tipo di selvaggina.*
Orientamento: *Ovunque si trovi, una persona dotata di questa Competenza, sa istintivamente dove sia il nord. Inoltre questa capacità implica il possesso di una memoria fotografica relativa ai luoghi e tragitti che consente quindi di non perdersi in un labirinto o tra le sale di un castello.*
Seguire una pista: *Questa Competenza indica le capacità di saper riconoscere impronte e altre tracce (scaglie, sterco, peli, ecc.) sapendoli associare alla specie che li ha prodotti. Consente inoltre di seguire tali tracce anche se poco visibili.*
Zoologia e Botanica: *A seconda di quanto è sviluppata, questa Competenza, può essere basata sull'esperienza diretta, come nel caso di cacciatori o contadini, oppure può essere accademica, propria di dotti studiosi che pur non avendo mai messo il naso fuori dai propri studi conoscono le meraviglie della natura a menadito. Al livello in cui può possederla Alenn, questa Caratteristica permette di riconoscere gli animali e le piante più comuni di Mizar, con le loro peculiarità biologiche e comportamentali.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al ***109***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al ***110***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al ***112***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al ***113***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al ***114***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***

112

Competenze Culturali

Legge e Politica: *Competenza che consente di avere conoscenze relative alle leggi in vigore nel proprio paese e di avere cognizione della situazione politica e degli equilibri di potere nel proprio stato: alleanze politiche, fazioni, correnti ideologiche eccetera. Il possesso di questa Competenza permette ad Alenn di avere conoscenza dei regolamenti interni alla sua scuola e relativamente alle varie fazioni presenti a Vajerlsan.*

Lingua e Cultura Audaxiana: *Permette di avere una infarinatura di quella che è la lingua e la cultura delle popolazioni Audaxiane che abitano le vallate in cui risiede l'Accademia di Vajerlsan.*

Ricerca e Apprendimento: *E' la capacità di trovare e assimilare informazioni in modo rapido ed efficiente. Questa Competenza permette di scovare un volume in mezzo ad una biblioteca o una particolare informazione tra centinaia di altre presenti in un tomo. E' anche indice della velocità ed efficienza con cui nuove nozioni vengono apprese.*

Storia, Arte e Letteratura: *Questa Competenza racchiude varie conoscenze di stampo umanistico. Consente dunque di avere conoscenze basilari relative agli accadimenti storici e alla produzione artistica e letteraria del proprio paese. Ma anche di comporre a propria volta delle originali opere artistiche o letterarie.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al ***109***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al ***110***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al ***111***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al ***113***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al ***114***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***

113

Competenze Tecniche

Chimica & Esplosivi: *Competenza che consente di avere conoscenze generali relative alla chimica teorica e alle sue applicazioni pratiche come, ad esempio, la produzione di esplosivi. Questa Competenza può anche essere utilizzata per disarmare alcuni tipi di ordigni.*

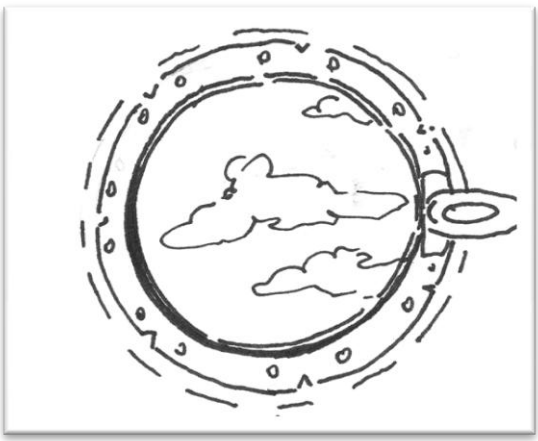
Meccanica & Galvanologia: *Competenza che consente di comprendere, utilizzare, progettare e tentare di costruire o riparare attrezzature meccaniche e elettriche (chiamate galvaniche).*

Medicina & Veterinaria: *Questa Competenza ha sia una valenza teorica, per cui permette di avere cognizione dell'anatomia umana e di diversi animali, della funzione degli organi e sulle principali malattie. Sia pratica, consentendo*

di intervenire su un corpo umano o animale malato per migliorarne le condizioni. Al livello posseduto da Alenn questa Competenza si traduce in vaghe cognizioni teoriche e nella conoscenza delle manovre di pronto soccorso.
Tecniche Antiche: *Possedere questa Competenza NON permette di comprendere il funzionamento né tantomeno di utilizzare i Manufatti degli Antichi. Consente però di riconoscere un manufatto come tale, quando lo s'incontra, e di sapere, a grandi linee, di cosa si tratta e per cosa veniva utilizzato in passato.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al ***109***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al ***110***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al ***111***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al ***112***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di SOTTERFUGIO, vai al ***114***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***



114

Competenze di Sotterfugio

Furtività: *Questa Competenza permette di muoversi con passo felpato, mantenere un profilo basso e di non farsi notare. Viene anche usata quando si tenta di pedinare qualcuno o si cerca di celare qualcosa.*

Gioco d'azzardo: *Questa Competenza consente di conoscere i principali giochi d'azzardo di Mizar, padroneggiarli adeguatamente ed essere in grado di calcolare velocemente le probabilità a favore o a sfavore per ogni mano o giocata. E' anche fondamentale per smascherare eventuali bari o per barare efficacemente a propria volta.*

Mentire/Recitare: *Questa Competenza consente di impersonare efficacemente un carattere o un modo di fare anche alieno al proprio. E' una competenza necessaria agli attori ma ancor di più a chiunque voglia dissimulare le proprie intenzioni, stati d'animo o pensieri.*

Velocità di mano: *Questa Competenza consente di fare piccoli e semplici giochi di prestidigitazione ma è principalmente usata per barare nel gioco delle carte o dei dadi o per frugare nelle tasche a qualche malcapitato senza che questi se ne accorga ma anche per scassinare semplici serrature o lucchetti.*

***

Se sei soddisfatto delle Competenze che hai scelto Vai al ***115***
Se vuoi avere maggiori informazioni altre competenze:
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE MILITARI, vai al ***108***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE FISICHE, vai al ***109***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE SOCIALI, vai al ***110***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE NATURALI, vai al ***111***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE CULTURALI, vai al ***112***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE TECNICHE, vai al ***113***
Se vuoi saperne di più sulle COMPETENZE di COMBATTIMENTO, vai al ***107***

115

La discesa del dirigibile si fa più rapida, tanto che da molte panche si levano grida di spavento. Dal canto tuo sei troppo impegnato a stringere convulsamente lo schienale di fronte a te per urlare. Il velivolo fa una brusca frenata. Quindi procede con piccoli aggiustamenti di rotta sempre meno percettibili. Per qualche tempo attorno ai pochi oblò, dai quali entra solo luce sporca e null'altro, si accalcano decine di studenti. Pian piano tutti rinunciano alla speranza di scorgere qualcosa e tornano ai propri posti.

"Sapete dove siamo?" chiedi ai tuoi amici.

Giorni fa tuo padre ti aveva elencato rapidamente i nomi delle località in cui il dirigibile avrebbe fatto sosta. Si trattava per lo più di oscuri villaggi il cui unico scopo di esistere era quello di ospitare una stazione di rifornimento per gli aeromobili. Ma a quel tempo il viaggio ti sembrava ancora un evenienza remota, così hai rimosso le informazioni nel momento stesso in cui ti venivano

date.
Non ti stupisci nel sentire Ugeene Ciric rispondere alla tua domanda. "Si chiama **San Tazione I**. Le carte lo riportano a malapena. Si trova giusto al confine tra la diocesi di Redenzione e la diocesi di Agria" Ugeene snocciola sicuro le informazioni come se le avesse imparate a memoria.
"Non sapevo ci fosse mai stato un Papa Tazione Primo" commenti, arrovellandoti nel tentativo di richiamare alla memoria la lunga lista dei Santi Padri di Mizar degli ultimi ottocento anni.
"Io non sapevo neppure esistesse una Diocesi chiamata Agria, se è per quello" interviene Etan. Poi rivolto a Ugeene: "Ma tu queste cose te le sei imparate a memoria? Magari sai anche quanti abitanti ha questo postaccio"
"*Oh* in effetti non è mai esistito un Papa Tazione" risponde Ugeene, felice di poter fare sfoggio delle proprie conoscenze. "In realtà il nome è frutto di un equivoco. Quando fu fondato, poco dopo la Guerra Celeste, il posto si chiamava semplicemente Stazione di Rifornimento undici, poi venne abbandonato per diverso tempo. Quando alla fine fu ri-colonizzato venne registrato come San Tazione 1... penso che la cosa abbia a che vedere con un cartello consunto dal tempo e con una esse staccatasi e caduta per terra. S-tazione... San Tazione... capite?"
"Sì, sì guarda che avevamo capito, mica siamo fessi..." prova a ribattere Etan ma Ugeene, preso dalla foga, nemmeno lo ascolta e continua a chiacchierare: "... Per quanto riguarda la popolazione, secondo l'ultimo censimento, risultava ammontare a centotrentun abitanti di cui uno solo in possesso dei Voti, Il parroco sicuramente, ventiquattro con l' attestato Diaconale e tre registrati come possibili Ammorbati. Ma questo censimento risale al 789. Undici anni fa! Ormai la situazione sarà..."
"GHAAAA" urla Etan, lasciandosi letteralmente cadere a terra con le mani serrate attorno alla gola.
"Ma... ma..." balbetta Ugeene, sbattendo le palpebre.
Ti spiace un po' per lui ma non puoi evitare di scoppiare a ridere di fronte all'esibizione de -*un uomo che muore soffocato dal suo stesso vomito*- messa in scena da Etan.
Un improvviso scossone ti schiaccia contro la paratia. Questa volta il dirigibile ha chiaramente urtato contro una superficie dura. A quanto pare siete atterrati sani e salvi.
Tutti gli studenti guardano verso il portellone di carico che occupa metà della paratia di babordo della stiva; molti di loro non hanno mai abbandonato la sicurezza della propria città d'origine e ora aspettano, con ansia crescente, che qualcuno apra quel portellone su un mondo nuovo e spaventoso.

Vai al ***Paragrafo N° 1 del Capitolo 2***

Capitolo 2

La sfida

1

Degli scatti secchi fanno tremare lo scafo. "Ganci d'ancoraggio" mormora Ugeene, rosicchiandosi un'unghia. "Siamo allineati a una piattaforma d'attracco e i marinai stanno ormeggiando il dirigib... "
Il rumore del portello stagno interno che si spalanca interrompe la, probabilmente lunga e articolata, spiegazione di Ugeene. Un marinaio attraversa la stiva e si dirige verso il portellone centrale, con due calci fa saltare i blocchi di sicurezza così il grosso portellone si spalanca verso l'esterno con un boato.
Senza tanti complimenti il marinaio vi incita a uscire nella luce morente del giorno e a raggrupparvi al centro della piattaforma d'attracco. Appena fuori ti sollevi sulle punte dei piedi e allunghi il collo per guardarti intorno. Sulla destra altri studenti si stanno riversando fuori dalla stiva di fianco alla vostra. Immagini, anche se non riesci a vederlo, che lo stesso stia accadendo poco più in la con i cadetti del secondo biennio.
Quella su cui vi trovate è una stretta piattaforma in cemento screpolato. Lo *Spada del Signore* occupa un terzo della sua lunghezza e, per quanto ti guardi attorno, non riesci a scorgere nessun altro punto d'approdo o velivolo. Le uniche altre cose che riesci a scorgere, nonostante la postazione rialzata offerta dal molo aereo, sono una manciata disordinata di tetti dai comignoli fumanti, coperti da un muschio rossiccio comune anche a Redenzione. Oltre i pochi e poveri tetti si estende una arida piana ondulata, resa ancora più selvaggia dal sole che, nel suo lungo tramonto, tinge tutto di cremisi.
"*Pfff*... e io che disprezzavo Clementia. Casa mia è una metropoli piena di vita, rispetto a questo buco" esclama Etan. "Non mi stupirei se fosse un villaggio di Ammorbati..."
"Non è possibile" interviene Ugeene. "Per legge i villaggi degli Ammorbati non possono ospitare installazioni militari. Nemmeno una stazione di rifornimento misera come questa e... *EHI* GUARDATE! Una Aeromedusa!"
Tu ed Etan vi voltate, seguendo la direzione del dito di Ugeene. Avevi già visto delle Aeromeduse, all'aerodromo di Redenzione, oppure quelle selvatiche che galleggiano alte nel cielo nelle campagne, ma non ti era mai capitato di poterne osservare una così da vicino.
Se hai la Competenza: ***Zoologia & Botanica,*** *oppure possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *e desideri saperne di più sulle aeromeduse, vai al* ***43***
Se non hai questa Competenza o ti basta dare una rapida occhiata a questa stupida bestia vai al ***15***

2

Al tuo rifiuto, bofonchiato tra gli sbadigli, Etan reagisce dapprima con stupore e, subito dopo, con rabbia. "*Ehi*, amico, guarda che tu sei solo il tesoriere, i soldi devi custodirli ma non sono mica tutti tuoi"
"Senti ne riparliamo domani, vuoi?"
"Col cacchio, mi servono adesso!"
"Dai, Etan, è notte fonda..."
"No! Li voglio adesso! Sono soldi miei e..."
"*Oh*, e daglieli quei soldi! VOGLIAMO DORMIRE" La voce di uno studente penetra l'oscurità, gelandoti. Gli fa eco un'altra voce, dal fondo della camerata: "Oppure non darglieli. Basta che la fate finita!"
Nel silenzio che segue percepisci i movimenti di Etan che fruga tra le coltri alla ricerca del borsello.
Non puoi far altro che cedere. Vai al ***36***

3

Allunghi il collo alla ricerca di un adulto. Poco più avanti c'è il marinaio che guida gli studenti verso il Rifugio. Esiti un istante ma, il cadetto sta avanzando, implacabile. L'Entrata dell'Ostello del Rifugio è vicina, ma non abbastanza.
Con tutto il fiato che hai in corpo strilli, chiamando il marinaio in tuo aiuto. Molte teste si voltano, infastidite o semplicemente curiose di sapere cosa hai da urlare tanto. Lanci una rapida occhiata in direzione del cadetto. Ormai è a non più di quattro braccia da te. Nel vederti chiedere l'aiuto di un adulto il suo volto si contorce in una smorfia e lui aumenta gli sforzi per raggiungerti.
Con rinnovato vigore riprendi a strillare.
Probabilmente il marinaio deve intuire la nota di vero panico che risuona nella tua voce, perché finalmente alza una mano e ordina l'ALT. Il suo viso barbuto si volta a scrutare la selva di teste. L'uomo t'individua immediatamente, anche perché tutti i ragazzi ti si sono allontanati di un passo, e si apre un varco per raggiungerti. Guardi alle tue spalle ma il cadetto non si vede più.
"Allora che succede qui? Stai male o cosa?" chiede il marinaio con tono ruvido, appena velato dal timore. Leggermente frastornato, ti volti verso di lui senza avere la minima idea di come giustificarti.
Effettua una Prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d6+d8
Bonus*: Se possiedi la Competenza:* ***Mentire/Recitare,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se possiedi l'Oggetto: ***Passepartout di Nergorio*** *o* ***Coltellino Intagliato,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova, vai al ***6***
In caso contrario vai al ***9***

4

"Benissimo! Ora non resta che rimpinzarci" esclama Etan, massaggiandosi lo stomaco e allontanando sdegnosamente la scodella di zuppa gratuita. "Quell'arrosto di pecora mi fa morire dal desiderio ma... temo che se vogliamo mangiare tutti e risparmiare qualche monetina dovremo accontentarci della zuppa di pollo. Io cedo la verdura in cambio del vino, chi ci sta?"
Osservi il pannello di legno con la lista delle portate. L'idea di dover trangugiare la sbobba che hai sotto il naso ti ripugna, ma ordinare tre portate popolari costerebbe in tutto **nove centesimi**. Poco, in termini assoluti, ma un'enormità rispetto alle vostre finanze.
Il buon senso ti suggerisce di risparmiare i soldi per i prossimi giorni di viaggio ma il tuo stomaco mugola di desiderio per quella zuppa di pollo e, cosa abbastanza inusuale, anche per la verdura fresca.
*Aderisci all'entusiasmo di Etan e ordini subito tre portate popolari? Vai al **10***
*Cerchi di convincere i tuoi amici che è più saggio risparmiare per i giorni a venire? Vai al **23***

5

"Scusa... *puff*... sc-scusa" uno studente sta cercando di attirare la tua attenzione, trotterellandoti affannosamente al fianco. Rallenti, osservandolo: ha un volto già visto, sicuramente si tratta di un tuo compagno di stiva, ma non sapresti dire se sia un seguace di Perry piuttosto che di Glaby. E' molto basso, ha i capelli castani, gli occhi nocciola e tratti sfuggenti
"Ciao, senti, è vero che tuo padre è un consigliere del Santo Padre?" ti domanda, guardandosi attorno. Annuisci, chiedendoti dove voglia arrivare. "Quindi, questo vuol dire che siete molto ricchi... se capisci cosa intendo, giusto?" Annuisci nuovamente, questa volta più guardingo. "Sì, bene, lo immaginavo, scusa, so che non è educazione fare domande di questo tipo ma..."

- *Se è per questo non è educazione nemmeno non presentarsi* – pensi. Ma il ragazzo sta parlando come una mitraglia, senza darti possibilità di replicare. "... bene, ti chiederai cosa io voglia... mi domandavo, ecco, se magari eri interessato a fare un acquisto? Un affare, se intendi cosa voglio dire"
Il tuo stupore è tale che ti arresti. Qualcuno da dietro ti da uno spintone, obbligandoti a riprendere la marcia. Ti guardi intorno ma i tuoi amici devono essersi allontanati. Nel mare di teste che ti circonda, non riesci a distinguerli.
"Ma io, veramente non ho..." dici.
"Senti, facciamo veloce. Tu mi piaci ma a Glaby non piacerebbe sapere che io parlo con te, se capisci cosa intendo!" sussurra lui, strattonandoti per una manica.
- *E così si tratta di uno della cricca di Glaby* - pensi, liberando la manica dalla sua presa con un gesto secco.
"Guarda qui" dice lui, estraendo qualcosa da sotto la giacca. "E' un cimelio di famiglia. Te lo vendo per soli dieci centesimi"
Ti fermi nuovamente nel vedere luccicare una tabacchiera dall'aspetto pregiato tra le dita del ragazzo. Hai appena un istante per osservare la scatolina di legno laccato: l'immagine di due cannoni, probabilmente in argento, agli angoli, va a costituire la cerniera posteriore della scatola, mentre il simbolo dell'Impero, anch'esso in argento, campeggia sul davanti.
"E' un cimelio di famiglia" ripete il ragazzo, tornando a guardarsi intorno. "Ma ho scoperto di aver lasciato tutti i soldi a casa così, fino a che mio padre non me ne spedirà un po', sono a secco,se capisci cosa intendo"
Vuoi chiedergli perché è così nervoso? Vai al ***26***
Vuoi domandargli perché desidera vendere quella tabacchiera se è un cimelio di famiglia? Vai al ***28***
Gli dici che l'oggetto ti piace ma che, purtroppo, non hai soldi? Vai al ***18***
Gli dici a chiare lettere che non sei interessato ad acquistare nulla? Vai al ***25***
Pensi che la tabacchiera sia rubata, quindi gliela strappi di mano? Vai al ***50***
Minacci di denunciarlo per aver rubato la tabacchiera? Vai al ***45***

6

"Io... *ehm*... non, non mi sento bene" farfugli, colto improvvisamente dall'ispirazione. Il marinaio si china per osservarti meglio. La luce rossastra del tramonto da al suo volto un colorito malsano. Speri vivamente che l'effetto sia il medesimo anche per il tuo di viso. "Tutto il giorno chiuso la dentro..." ansimi. "Ecco, ora mi sento un... un po'..." portandoti una mano alla fronte, come hai visto fare una volta a un attrice di teatro, ti accasci al suolo.

La tua interpretazione deve essere stata convincente a giudicare dall'esclamazione del militare. Socchiudendo appena le palpebre scorgi un cerchio di volti scrutarti dall'alto, quello barbuto del marinaio si china su di te. Un attimo dopo due forti braccia ti sollevano. Qualche sballottamento dopo e senti l'aria farsi più pesante e odorosa di fumo. Una brocca viene accostata alle tue labbra, il sapore acidulo del vino ti scorre in gola.

Questo è il momento di *rinvenire*. In fondo non vuoi essere trascinato nell'infermeria del dirigibile né, tantomeno, venir visitato da un medico. Inoltre inizi a sentirti un po' in colpa nei confronti del militare, a giudicare dalle continue imprecazioni che recita, come se fossero un rosario, deve essere terrorizzato dall"idea che il figlio di qualcuno d'importante possa morirgli tra le braccia. Così apri gli occhi, mettendoti lentamente a sedere. Inginocchiato al tuo fianco c'è il marinaio barbuto, in piedi un uomo di mezza età, rosso di carnagione e di capelli, ti sta osservando accigliato, dietro di lui occhieggiano un ragazzo poco più grande di te, probabilmente figlio dell'uomo vista la somiglianza, e una ragazza con i denti sporgenti e lo sguardo vacuo. Ti trovi in un vasto ambiente, arredato solo con panche e tavoli di legno. Poco più in là, da un'ampia porta, sta entrando la fiumana degli studenti di Vajerlsan.

"Come ti senti?" domanda il marinaio.

"Sta bene, sta!" gli risponde con una smorfia l'uomo dai capelli rossi. "Si è bevuto il mio vino migliore. E adesso chi me lo paga?"

"Il vino *migliore*? Ma se puzzava di aceto lontano un miglio" ribatte il marinaio.

"*Ehm*" ti schiarisci la gola per riportare l'attenzione su di te. "Mi sento molto meglio adesso, signore"

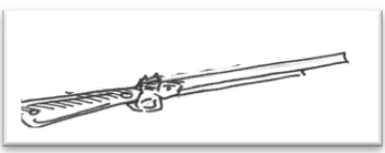
"Vuoi che chiami il medico di bordo?"

"No, no signore, ho solo avuto un mancamento. A volte... *ehm*, mi succede. Ma adesso sto molto meglio"

Il militare è evidentemente troppo sollevato dalla tua pronta guarigione per aggiungere altro, così ti invita a raggiungere i tuoi compagni.

Facendo attenzione a evitare il gruppo dei ragazzi più grandi ti dirigi verso Etan e Ugeene che si stanno sbracciando per farsi vedere.

*Vai al **49***



7

Con crescente sconforto contate le monete sparpagliate sul tavolo.
"Messe tutte insieme sono una tristezza" conclude Ugeene, dopo averle contate una seconda volta, tanto per essere sicuro. "Ma se le dividiamo per tre, diventano nulla. Io propongo di fare cassa comune da adesso in poi, cosa ne dite?"
"Sì, sono d'accordo. Ma chi li tiene?" risponde Etan.
"Io no! Sono troppo distratto" si giustifica Ugeene. "Finirei per perderli, o per nasconderli da qualche parte e poi dimenticarmi dove"
"Anch'io preferirei evitare" ammette Etan. "Mi conosco e so che finirei per spenderli tutti in qualche stupidata"
"*Ehi* aspettate..." ti schernisci. "Io sono quello che ci ha messo meno soldi. Non voglio la responsabilità di..."
"Io voto per Alenn" urla allegramente Etan.
"Anch'io" si unisce Ugeene. "Due contro uno. La mozione è approvata! Alenn da oggi sei il nostro tesoriere. Complimenti"
Entrambi si tendono verso di te per batterti vigorose pacche sulle spalle, impedendoti così di protestare. Sei costretto ad accettare l'incarico. Anche perché sembra essere l'unico modo per convincere i tuoi amici a smetterla di fare baccano e di martoriarti la schiena.
Prosegui al ***4***
Regola sul denaro*: D'ora in poi, benché tu possa decidere a tua discrezione quando e se usare i soldi, ricorda che questi non sono* tutti *di tua proprietà. E' possibile che, in alcuni momenti della lettura, uno dei tuoi amici ti chieda una certa somma di denaro. Se non sarai disposto a dargliela (o se non avrai quella somma con te) le conseguenze sul Grado di Amicizia con lui saranno pesanti.*

8

- *Naturale* - ha detto Alecsandro. L'insulto è talmente grave che Etan ricade sulla panca con la bocca spalancata. Con un fremito di orrore ti volti verso Ugeene. Ha il volto pallido e, nel sentire il tuo sguardo su di se, abbassa gli occhi. Torni a fissare Cucnas che sta osservando le vostre reazioni con evidente soddisfazione.

Naturale è uno dei peggiori insulti che possano esser fatti al figlio di un prelato. Infatti prendere i Voti non comporta solo grandi vantaggi e la possibilità di far carriera. I Voti implicano numerosi obblighi e pesanti rinunce che l'uomo accetta nel consacrarsi a Dio e allo Stato. Una di queste rinunce, tra le più pesanti a quanto si dice, riguarderebbe la totale astinenza sessuale.

Nonostante questo la religione Cattolica non arriva a privare i propri ministri della gioia di poter allevare dei figli. Così viene consentito ai sacerdoti di adottare dei bambini tra quanti vengono abbandonati nei Nidi del Signore, sparsi su tutto il territorio Vaticano. Questi bambini assumono il cognome di chi li ha adottati e ne diventano a tutti gli effetti, legali e affettivi, i figli. Tu e Janus, ad esempio, non siete realmente fratelli così come l'arrogante Cucnas potrebbe benissimo essere frutto del ventre di una lavandaia o di una donna di malaffare.

Può accadere però, assai raramente pensi, che qualche prelato infranga i Voti e ceda alle tentazioni della carne. Può succedere poi che da quell'atto impuro nasca un bambino. Immagini che il più delle volte madre e figlio vengano semplicemente allontanati, ma anche qui possono esserci delle eccezioni. Così il prelato fa affidare il figlio a un Nido del Signore e, poco dopo, vi si presenta per adottare un bambino che "casualmente" è il proprio suo figlio ***naturale***.

Per ovvi motivi queste cose vengono tenute in gran segreto. C'è però il rischio che, crescendo, il bambino dimostri al mondo, con i propri tratti somatici, la sua ascendenza paterna. Nell'Impero Vaticano un'eccessiva somiglianza tra il figlio di un prelato e il padre può essere motivo di grande discredito sociale e della fine di una carriera.

*Vai al **27***

9

"No... *ehm*, io stavo solo... cioè..." farfugli, cercando una scusa plausibile per il tuo comportamento. Purtroppo la tua mente è una tabula rasa. Sotto lo sguardo sempre più severo del Marinaio bofonchi ancora qualche stupidaggine prima di zittirti definitivamente. Ti aspetti di venir sgridato e punito. Per questo tiri un respiro di sollievo quando il marinaio si limita a dire: "Dimmi il tuo nome, ragazzo. Farò rapporto al capitano sul tuo comportamento. E CHE QUESTO SIA D'AVVERTIMENTO PER TUTTI!".

Ricevere un rapporto disciplinare ancor prima di arrivare a scuola non è il migliore dei modi per iniziare l'anno scolastico. Ma in fondo si tratta di poco più di una possibilità. Non è detto che il marinaio poi ti faccia rapporto per davvero, oppure che il capitano trasmetta quel rapporto al rettore dell'accademia.

Intanto l'uomo è tornato in testa alla colonna e, con un ordine spazientito, la fa ripartire.
Pochi istanti più tardi la torma di studenti varca l'ampia porta che conduce nella sala comune dell'Ostello. L'ambiente è spoglio, ci sono solo panche e tavoli di legno. Ad accogliervi c'è un uomo, rosso di carnagione e di capelli, un ragazzo, probabilmente figlio dell'uomo, a giudicare dall'aspetto e una ragazza con i denti sporgenti e lo sguardo vacuo.
*Aumenta di **+1** il numero dei tuoi **Ammonimenti** sulla Scheda di Alenn.*
*Vai al **49***

10

Tutti e tre vi sbracciate per attirare l'attenzione dell'oste. Come voi altri studenti, e praticamente tutti i cadetti, stanno dando fondo alle proprie risorse pur di non dover mangiare l'oscena zuppa gratuita. L'oste che vi si presenta davanti è infatti meno imbronciato di quando vi aveva accolti.
"Va bene, ragazzi, ma niente vino. Ordini superiori" dice, dopo aver preso le vostre ordinazioni e i vostri soldi. A nulla valgono le rimostranze, anche molto colorite, di Etan. L'uomo non è disposto a cedere sulla questione vino né, a restituirvi neanche un centesimo di quelli che già avete pagato.
Alla fine il pollo si rivela essere vecchio e la verdura non particolarmente fresca. Ciononostante divorate fino all'ultimo boccone senza lamentarvi.
Quasi tutti hanno finito di mangiare quando nella sala cade il silenzio. Un prete officiante si accosta al misero altare in fondo alla sala per l'orazione serale.
Il vespro va avanti una mezzoretta, durante la quale la testa ti ciondola in avanti più volte. La stanchezza della giornata e le emozioni di questo viaggio verso una nuova vita, ti hanno stremato. Una piccola parte di te si sente in colpa per non star prestando la dovuta attenzione alla preghiera, ma le palpebre sono così pesanti... e il sacerdote ha un tono così monotono... così noioso...
Vieni riscosso dal *Amen* collettivo. Ti affretti a segnarti, sotto lo sguardo di disapprovazione di Ugeene. Lo stesso non si può dire di Etan che, invece, continua a russare imperterrito con la testa appoggiata al tavolo. Tu e Ugeene dovete faticare non poco prima di riuscire a svegliarlo.
Aspettando che gli adulti vi ordinino di andare a letto la grande sala si riempie del chiacchiericcio degli studenti.
*Il pasto e il brevissimo pisolino ti restituiscono **+3 Punti Vigore**. Ricordati che non puoi superare il punteggio di Vigore Massimo che è uguale al tuo punteggio iniziale meno i malus dovuti dalle ferite subite.*
*Vai al **16***

11

Nello stringerti la mano Alecsandro Cucnas ti si avvicina, sfiorandoti l'orecchio con le labbra. "Guarda lì, da Morante" bisbiglia, in modo che solo tu possa udirlo. "Lo vedi quel cadetto che ci sta fissando?"
Dall'altra parte del salone, seduto a uno dei tavoli occupati dai cadetti, c'è un ragazzo di capelli e carnagione scuri. Guarda nella vostra direzione e, vedendo che lo stai osservando, ti elargisce un sorriso per nulla rassicurante.
"Si chiama Nicco Cucnas, ed è mio fratello"
"Perché mi dici questo?" ribatti a bassa voce. Le vostre nocche ormai sono sbiancate nella stretta prolungata.
"Perché gli ho parlato di te, prima di venire qua, e mi aiuterà a umiliarti. Con l'aiuto dei cadetti del secondo biennio ho già la vittoria in pugno. Volevo solo che lo sapessi!" Detto questo, Alecsandro scioglie finalmente l'intreccio delle vostre mani, fa un passo indietro e si prodiga in un beffardo inchino prima di tornare al proprio tavolo, tra le acclamazioni dei compagni di viaggio. Anche tu torni a sedere con la netta sensazione di essere finito in una trappola astutamente preparata.
*Vai al **40***

12

Nel momento in cui sue dita sfiorano il bavero della tua giacca il contatto sembra finalmente risvegliarti. Ti lasci cadere a terra e, a quattro zampe, fuggi, serpeggiando tra le gambe dei tuoi compagni di scuola. Non hai idea di dove sia finito Etan né, d'altro canto, di dove ti stia dirigendo tu. Ignorando le maledizioni di coloro a cui pesti i piedi continui a sgattaiolare fino a che il tuo orizzonte visivo non viene completamente occupato da un muro. Eviti di cozzare la testa contro le pietre dell'Ostello solo per un soffio. Ancora disorientato ti rimetti in piedi.
La colonna di studenti ha raggiunto le larghe porte dell'edificio che, però, non sono larghe abbastanza da far passare tutti agilmente. Così davanti all'entrata si è creato un ingorgo che neppure le urla dei marinai e gli spintoni dei cadetti riesconoa gestire. La cosa più importante di tutte però è che del tuo inseguitore non c'è più alcuna traccia. Sicuramente è rientrato nei ranghi per non incorrere in una punizione.
Con un sospiro di sollievo ti metti anche tu a spingere e a vociare allegramente nel duplice tentativo di guadagnare l'entrata e di ritrovare i tuoi amici. Li vedi, appena varcata la soglia. Etan sta raccontando della sua rocambolesca fuga a un Ugeene non troppo convinto.
*Vai al **49***

13

"Da qualche parte sul dirigibile sono stati stipati i nostri bagagli" dice Cucnas, come se stesse esponendo un'idea preparata da tempo. "Per il giorno della cerimonia di fine anno mio padre mi ha comprato uno spadino cerimoniale di gran pregio. Immagino che il tuo abbia fatto lo stesso"

Annuisci seccamente. Infatti tuo padre ha detto di aver speso una mezza fortuna per acquistare il tuo spadino da cerimonia. Ha ordinato la lama oltre un anno fa dal più esperto armaiolo delle fucine Imperiali ed ha fatto cesellare l'elsa da un gioielliere di Utòpia, tra i più rinomati di tutta Mizar. A parte la sua descrizione, però, non hai ancora avuto occasione di vedere dal vivo l'arma con la quale riceverai il diploma annuale. Sei sicuro però che si tratti di un oggetto degno d'un principe.

"Bene chi di noi due riuscirà ad appropriarsi dell'arma dell'altro entro la fine del viaggio potrà ritenersi soddisfatto" continua Cucnas. "Potremo ricorrere a qualunque mezzo... onorevole, s'intende, per vincere. Tu potrai avvalerti dell'aiuto dei tuoi amici e io dei miei"

"E tu chiederai scusa ai miei amici" aggiungi. "Pubblicamente!"

Alecsandro esita un istante, colto in contropiede dal tuo improvviso rilancio. "Ma certo!" risponde. "Ma se tu alzi la posta, lo farò anch'io. Chi vince si potrà tenere lo spadino dell'altro, come trofeo e a perenne umiliazione del perdente. Va bene?"

"Va bene!"

Sotto lo sguardo di decine di ragazzi tu e Alecsandro Cucnas vi stringete la mano.

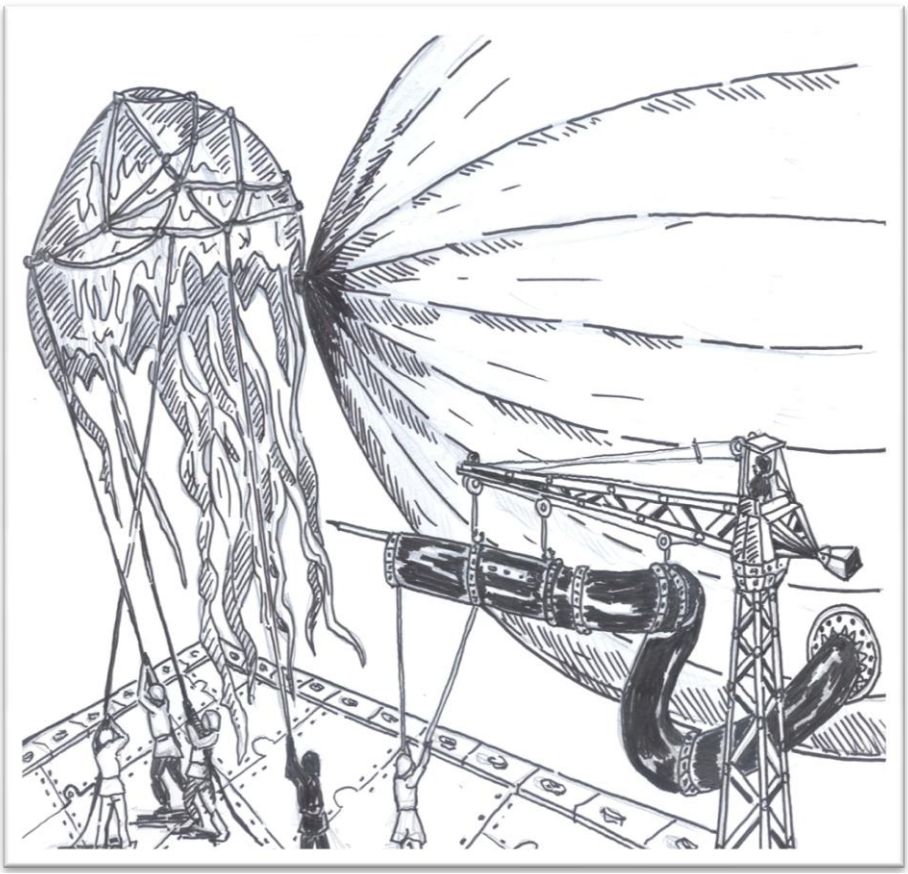
Se possiedi l'Oggetto: ***Verga*** *vai al* ***20***
In caso contrario vai al ***11***

"*Oh*, accidenti, lasciami in pace!" esclami, allontanandoti da lui. "Non la voglio la tua maledetta tabacchiera e, a dirla tutta, non credo nemmeno che sia la tua"

Il ragazzo ti fissa con un'espressione da cane bastonato. Noti che, però, non fa nemmeno un tentativo per discolparsi dall'accusa di furto. Invece si volta e, in due passi, scompare tra la folla.

Rimani un attimo a osservare il punto in cui è sparito, quindi scrolli le spalle. Acceleri l'andatura cercando di rintracciare Etan e Ugeene. Li raggiungi poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti accorgi, non sai neppure il nome di quel ragazzo.

*Vai al **35***



*... Tre addetti della Stazione stanno trascinando la bestia verso il dirigibile grazie a lunghe funi... (Par.**15**)*

15

(Immagine nella pagina precedente)

L'aeromedusoide della stazione di rifornimento di San Tazione riesce ad avere un aspetto sconsolato, nonostante l'assoluta mancanza di qualunque tratto riconoscibile sul suo gigantesco corpo traslucido. Ha l'aspetto di un pallone semitrasparente al cui interno, pieno di gas, s'intravedono fluttuare minuscoli corpuscoli. Dal corpo pendono degli pseudopodi che ondeggiano flaccidamente nella calda aria serale.

Tre addetti della Stazione stanno trascinando la bestia verso il dirigibile grazie a lunghe funi. Al termine di ogni fune un gancio d'acciaio è conficcato profondamente nel corpo dell'animale.

"*Ahia*, quelli devono fare male!" commenta Etan, osservando anche lui i ganci. "Com'è che non si sgonfia come un palloncino?"

"Non penso gli faccia male. Le meduse non hanno terminazioni nervose, e poi la membrana ormai si è rimarginata attorno al metallo, vedi?" risponde pronto Ugeene, indicando in alto con il dito grassoccio. "Le aeromeduse hanno la capacità di rigenerare i propri tessuti molto velocemente, proprio per impedire la fuoriuscita di gas. Se non fosse così, non ci sarebbero di grande aiuto. Guardate!"

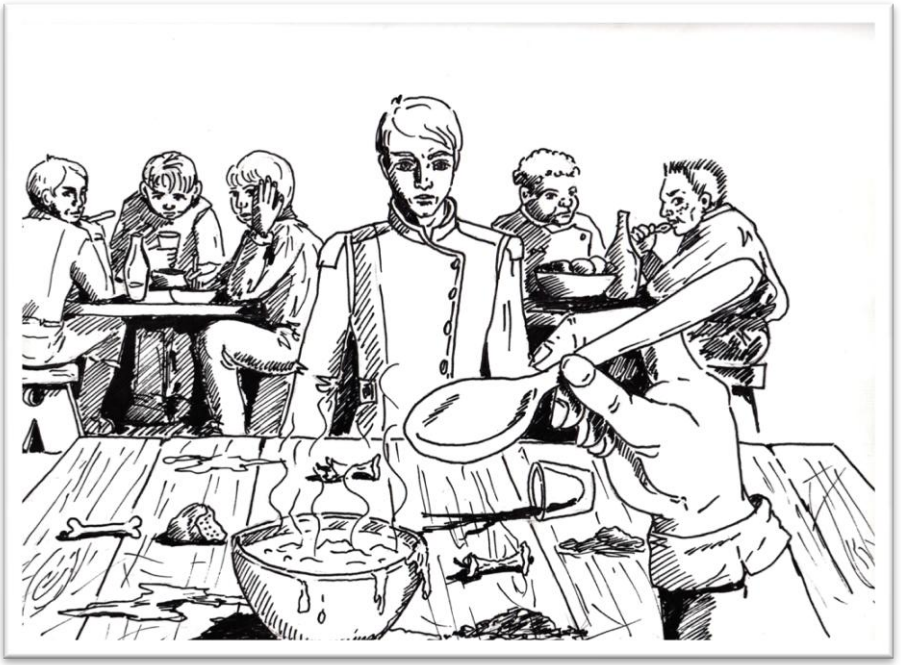
Due marinai del *Spada del Signore* si sono arrampicati su una specie di gru in legno, dall'aspetto assai poco stabile, e stanno terminando di agganciare un tubo flessibile del diametro di almeno trenta centimetri a un bocchettone del pallone aerostatico. Nonostante l'altezza a cui si trovano, distingui chiaramente all'altro capo del tubo un rostro verso il quale l'ottusa creatura viene trascinata. Vorresti rimanere a osservare la foratura della medusa e il rifornimento di Aerogas del dirigibile, ma la voce stentorea di un marinaio ti fa abbassare lo sguardo, riportandoti al presente.

"ATTENTI! FATE ATTENZIONE!" si sgola l'uomo. Quando è ragionevolmente certo di avere ottenuto l'attenzione di tutti gli studenti continua con voce più moderata: "Parlo agli studenti del primo biennio ma anche i cadetti facciano attenzione. Passerete la notte nell'Ostello del Rifugio. Riceverete da mangiare e sarete alloggiati al meglio possibile. Se avete soldi con voi, potete spenderli come preferite, anche se mi hanno detto che lo Spaccio è chiuso. Ma NON vi è permesso abbandonare il Rifugio per nessun motivo" guardando nella direzione in cui sono radunati i cadetti, aggiunge: "Non è permesso bere né giocare d'azzardo. Domani mattina la sveglia è fissata alle cinque per la celebrazione del Mattutino"

Le lamentele dei cadetti vengono interrotte da un altro marinaio che urla a pieni polmoni: "CADETTI! Mettetevi su due ali al fianco di quelli del primo biennio. Farete da servizio d'ordine fino al Rifugio. AVANTI... MARCH!"

Cercando di apparire marziali ed efficienti, ma riuscendovi molto poco, i ragazzi del secondo biennio si dispongono ai lati della massa scomposta di quelli più piccoli. All'ordine del marinaio che apre la fila partite tutti in direzione del Rifugio.

*Se possiedi l'oggetto speciale **VERGA**, vai al **53***
*In caso contrario vai al **31***



16

Sei talmente impegnato a chiacchierare oziosamente con i tuoi amici, in attesa di poter finalmente andare a dormire, che non ti accorgi di trovarti al centro dell'attenzione di un consistente gruppo di studenti. Assiepati attorno ad un tavolo poco lontano, stanno discutendo animatamente, lanciando continue occhiate nella vostra direzione. Poco dopo il grappolo di ragazzi si apre per farne passare uno che, con passo sicuro, viene verso di voi.

Un leggero colpo di tosse richiama la tua attenzione. Alzi gli occhi e vedi un ragazzino biondo, in piedi, che vi guarda con un sorrisetto non proprio amichevole dipinto sul volto. "Tu devi essere Alenn da Morante" esordisce con voce squillante. "Permettimi di presentarmi. Il mio nome è Alecsandro Cucnas!" nella pausa che segue ogni traccia di allegria scompare dal viso dei tuoi compagni.

Alecsandro Cucnas! Hai davanti a te il ragazzo che, basandosi su idee razziste prese in prestito dal padre, sta creando scompiglio e alimentando divisioni tra gli studenti di Vajerlsan. Le sue idee raccolgono seguaci e creano l'emarginazione di un consistente gruppo di studenti: I cosiddetti *laici*, coloro che hanno la sventura di essere figli della ricca borghesia imperiale, anziché del clero. Essi sono, a dire di Cucnas, indegni di prendere i Voti, di studiare a Vajerlsan e, in generale, di rivolgere la parola ai figli dei prelati.

Osservi attentamente il ragazzo. Non sai bene cosa ti aspettavi. Forse un energumeno o una specie di demonio incarnato in forma umana. In realtà Alecsandro Cucnas ha un aspetto ordinario: Il corpo snello, quasi esile, è coperto da un completo grigio con rifiniture argentate, dal taglio vagamente

militare. Il viso è affilato e inespressivo, sormontato da una bella chioma color biondo sabbia. L'unico tratto distintivo degno di nota è costituito dagli occhi. Sono verdi, o forse azzurri, ma talmente chiari da sembrare due gocce di cristallo. Fissandoli hai un'impressione di gelo.
"Mi era stato detto che ti accompagnavi a gentaglia" continua lui, senza nemmeno degnare di uno sguardo i tuoi amici, ma concentrando l'attenzione esclusivamente su di te. "Vedo infatti che vai in giro con un *laico* che non dovrebbe mischiarsi a noi *prelati*..."
"*Ehi* tu, razza di..." protesta Etan, alzandosi a mezzo dalla sua panca.
Ma Cucnas continua, come se Etan nemmeno esistesse. Per la prima volta distoglie lo sguardo da te per posarlo su Ugeene. "...E con un *naturale*..." Il volto affilato si contorce in una smorfia di disgusto. "Non volevo crederci, ma avendo conosciuto tuo padre, Marteen Ciric, devo piegarmi all'evidenza. Sei *davvero* un lurido *naturale"*
*Vai all'**8***

17

Tu ed Etan camminate accovacciati, tanto da andare a sbattere, contro i fondoschiena degli altri studenti. Ugeene intanto vi aggiorna in tempo reale sugli spostamenti del cadetto. "Lo vedo ... ora parla con un altro cadetto ... sembra nervoso ... sta guardando da questa parte ... ora si avvicina ... sembra che abbia visto... credo che... *Vi ha visto,* ragazzi!"
Risollevi la testa per valutare la situazione. Il cadetto sta fendendo la folla nella vostra direzione, senza lesinare gomitate e spintoni ai malaugurati che gli si parano davanti. I suoi occhi non promettono nulla di buono.
Vuoi *chiamare in tuo aiuto uno dei marinai che vi accompagnano? Vai al **3***
*Cerchi di mantenere le distanze dal cadetto per il tempo necessario ad arrivare all'Ostello? Vai al **22***

18

"Ma dei soldi li avrai pure, nel tuo bagaglio, no?" insiste il ragazzo con un'ombra di panico nella voce. "Senti, tu sei un da Morante e il modo in cui ti sei comportato nella stiva, prima... ***be'***, mi sento di potermi fidare della tua parola. Se capisci cosa intendo" il ragazzo ti ha afferrato una mano e ora cerca di infilarci a forza la tabacchiera. "Mi basta la tua parola, la parola di un da Morante vale come denaro sonante, no? Dai, promettimi che mi pagherai... solo dieci centesimi... promettimelo e concludiamo l'affare... dai"
Cerchi di liberare la mano dalla presa ma il ragazzo non è intenzionato a lasciarti andare, almeno fino a che tu non avrai giurato sul tuo onore che lo pagherai non appena avrai i soldi disponibili.
*Prometti e ti prendi la Tabacchiera? Vai al **46***
*Ritrai con violenza la mano e ti allontani dal ragazzo? Vai al **14***

19

La storia del ragazzino non sta in piedi! In linea generale potrebbe anche apparire verosimile ma diversi dettagli stonano: innanzitutto quell'oggetto vale decisamente più dei dieci miseri centesimi di baiocco che chiede. Potrebbe ricavare molto di più vendendolo a un marinaio. Inoltre, anche ammesso che odi lo zio come afferma, al punto di detestare l'idea di avere un suo regalo con sé, potrebbe benissimo disfarsene gettandola via o regalandola a qualcuno. Questi dettagli ti suggeriscono che la storia del ragazzo sia falsa e che, molto probabilmente, quell'oggetto è il frutto di un furto.
Ciononostante la tabacchiera è proprio bella e il prezzo richiesto ridicolo...
Cosa fai?
*[**Se non l'hai già fatto**] Puoi domandargli perché così nervoso. Vai al **26***
*Gli dici che l'oggetto ti piace ma che, purtroppo, non hai soldi? Vai al **18***
*Gli dici a chiare lettere che non sei interessato ad acquistare nulla? Vai al **25***
*Pensi che la tabacchiera sia rubata e quindi gliela strappi di mano? Vai al **50***
*Pensi che la tabacchiera non sia sua e minacci di denunciarlo? Vai al **45***

20

Nello stringerti la mano Alecsandro Cucnas ti si avvicina, sfiorandoti l'orecchio con le labbra. "Guarda lì, da Morante" bisbiglia, in modo che solo tu possa udirlo. "Lo vedi quel cadetto laggiù? Quello che ci sta fissando?"
Dall'altra parte del salone, seduto a uno dei tavoli occupati dai cadetti, riconosci il ragazzo dal volto irregolare che ti ha accolto nella stiva di carico numero tre e al quale hai sottratto la Verga. Ti sta fissando con un furore a malapena represso.
Alecsandro continua a bisbigliare: "Sì, proprio quello che hai derubato! Si chiama Nicco Cucnas ed è mio fratello"
"Perché mi dici questo?" ribatti. Le vostre nocche ormai sono sbiancate nella stretta di mano prolungata.
"Perché ha un conto da saldare con te e mi aiuterà a umiliarti. Con l'aiuto dei cadetti ho già la vittoria in pugno. Volevo che lo sapessi!"
Detto questo, Alecsandro scioglie finalmente l'intreccio delle vostre mani, fa un passo indietro e si prodiga in un beffardo inchino prima di tornare al proprio tavolo tra le acclamazioni dei compagni. Anche tu torni a sedere, con la netta sensazione di essere finito in una trappola astutamente preparata.
*Vai al **40***

21

"Stai zitto... è mia, non l'ho rubata..." balbetta il ragazzo.
"Allora non avrai problemi a far vedere quella tabacchiera ai cadetti. Guarda ce n'è uno proprio qui di fianco" dici, appoggiando una mano sulla sua spalla.
Per tutta risposta il ragazzo si divincola. Un attimo dopo si è già dileguato tra la folla.

Rimani per un attimo a fissare il punto in cui è scomparso, quindı scrolli le spalle e ti rimetti in marcia.
Acceleri l'andatura cercando di rintracciare Etan e Ugeene. Li raggiungi poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti accorgi, non sai neppure il nome di quel ragazzo.
*Vai al **35***

22

Con Etan al fianco vi allontanate dal cadetto a gomitate e spintoni. Ben presto perdi il tuo amico nella calca ma continui ad sgattaiolare tra gli studenti.
Quando ti arrischi ad alzare di nuovo la testa per dare un'occhiata vedi, per prima cosa, la larga porta dell'Ostello, ormai vicinissima. Con sollievo volgi lo sguardo alla ricerca del tuo inseguitore.
Sobbalzi nell'incrociare i suoi occhi, neri e cattivi, praticamente ad un passo di distanza, la sua mano protesa è a pochi centimetri da te, pronta a ghermirti. Già sulle labbra del ragazzo si disegna un ghigno crudele.
Effettua una prova su DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova, vai al **12***
*In caso contrario vai al **55***

23

Sapendo che almeno uno dei tuoi amici non gradirà il tuo discorso, gli spieghi che siete appena partiti e che vi aspettano altri quattro giorni di viaggio. Consumare subito gran parte delle vostre esigue risorse economiche sarebbe da irresponsabili.

"Che cumulo di stupidaggini, Alenn! Ci ho ripensato e mi sa che mi riprenderò i miei soldi, niente cassa comune" esclama Etan, allungando una mano verso il tuo borsello.

"Fermo là!" interviene Ugeene. "Alenn non ha tutti i torti sul fatto di risparmiare e tu non puoi tornare indietro. Abbiamo nominato Alenn tesoriere e ora non puoi rimangiarti il tuo impegno"

"Allora voglio che si voti" insiste Etan. "Dai, Ugeene... pensa a una succulenta, corposa, zuppa con un intero pollo che galleggia nell'olio..."

"Guarda che è inutile ho già deciso"

" ...E il vino... Pensa a bottiglie di vinoooooo... "

"Finiscila Etan, ho deciso! Sono d'accordo con Alenn. E adesso mangiamo questa roba. Almeno è gratis"

Con un'imprecazione inadatta alla sua età Etan avvicina la bocca alla scodella e, guardandovi torvo per tutto il tempo, ne trangugia il contenuto.

Della portata di carità c'è da dire che, dopo le prime tre cucchiaiate, la lingua diventa insensibile, così da rendere l'orrenda brodasca quantomeno trangugiabile. Peccato che arrivato a metà lo stomaco inizi a fare strane capriole, obbligandoti a smettere di mangiare.

Terminato il pasto, cade il silenzio. Un prete officiante si accosta all'altare in fondo alla sala per l'orazione serale.

Il vespro va avanti una mezzoretta durante la quale la testa ti ciondola in avanti più volte. La stanchezza della giornata e le emozioni di questo viaggio verso una nuova vita, ti hanno stremato. Una piccola parte di te si sente in colpa per non star prestando la dovuta attenzione alla preghiera, ma le palpebre sono così pesanti.... il sacerdote ha un tono così monotono... così noioso...

Vieni riscosso dal *Amen* collettivo. Ti affretti a segnarti, sotto lo sguardo di disapprovazione di Ugeene. Lo stesso non si può dire di Etan che, invece, continua a russare imperterrito con la testa appoggiata al tavolo. Tu e Ugeene dovete faticare non poco prima di riuscire a svegliarlo.

Aspettando che gli adulti vi ordinino di andare a letto la grande sala si riempie del chiacchiericcio degli studenti.

*Diminuisci di **-1 il Grado di amicizia** con Etan Luxer a causa della tua impopolare decisione di non ordinare un pasto decente.*

*Guadagni appena **+1 Punto di Vigore** per via del cibo a malapena commestibile che hai ingoiato. Ricordati che non puoi superare il punteggio di Vigore Massimo che è uguale al tuo punteggio iniziale meno i malus dovuti dalle ferite subite.*

*Vai al **16***

24

"Calma, Etan. Aspetta... va piano, che ci fai con i soldi a quest'ora?"
"Fidati Alenn, ti chiedo solo questo. Ti fidi di me?"
"*Errr*... in effetti, non troppo"
Alla tua risposta, forse eccessivamente schietta, Etan esita un istante prima di riprendere con il solito tono gioviale. "*Be'*, allora questo è il momento giusto per riscattarmi. Dammi quei soldi e vedrai se non te li decuplico"
"E come?"
"Lascia perdere. Non ho tempo di spiegartelo ora"
*Acconsenti a dare a Etan 5 Centesimi? Vai al **34***
*Ti rifiuti di darglieli e rimandi all'domani la discussione? Vai al **2***

25

Dominando il disprezzo, che pure ti vibra nella voce, squadri il ragazzo dall'alto in basso: "Non sono interessato ad acquistare alcunché! Anzi, sospetto che tu abbia rubato questa tabacchiera. Non la vorrei neppure se me la regalassi. Ti auguro una buona giornata e addio!"
Ignorando le rimostranze dell'altro acceleri l'andatura peri rintracciare Etan e Ugeene.
Li raggiungi poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti accorgi, non sai neppure il nome di quel ragazzo.
*Se possiedi l'Oggetto: **Croce di Madreperla** oppure la **Medaglia al Valore**, guadagni fino a **+1 Punto Volontà** per esserti comportato in maniera consona ai tuoi principi (di giustizia nel primo caso e di onore nel secondo). Vai al **35***

26

Alla tua domanda il ragazzino risponde con un sorriso sbilenco, che non riesci a decifrare. "Io non voglio guai con nessuno, capisci cosa intendo?" Poi, vedendo che invece non hai capito affatto, aggiunge: "Senti, io sono un *laico*! A Innocenzo tu non piaci e più tempo passo a chiacchierare con te, peggio è"
Questa volta hai capito perfettamente. Il ragazzo ti ha accostato, immaginandoti pieno di soldi ma non desidera che i suoi compagni pensino che stia fraternizzando con te.
Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza: **Empatia** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova, vai subito al **37***
Se invece la fallisci, decidi cosa fare:
*- [**Se non l'hai già fatto**] Chiedi perché vendere un cimelio? Vai al **28***
*- Gli dici che l'oggetto ti piace ma che, purtroppo, non hai soldi? Vai al **18***
*- Gli dici a chiare lettere che non sei interessato ad acquistare nulla? Vai al **25***
*- Pensi che la tabacchiera sia rubata e quindi gliela strappi di mano? Vai al **50***
*- Credi che la tabacchiera non è sua e lo minacci di denunciarlo? Vai al **45***

27

Nel guardare Ugeene sei travolto dall'orrenda certezza che le parole di Alecsandro siano vere. Il tuo amico tiene il capo chino, non riesci a vederlo in volto ma scorgi qualcosa scintillare su una guancia rotonda: lacrime!
"Non mi aspettavo simili leggerezze. Non da uno con il tuo cognome" continua Cucnas. "Suvvia, da Morante, lascia quel *laico* e il *naturale* alle loro disgrazie e vieni con me. Il tuo posto è là!" indica la tavolata dalla quale si è alzato e da dove numerosi ragazzi stanno seguendo il vostro scambio di battute.
"Dai ancora una volta del *naturale* al mio amico ed io..." tuona Etan, alzandosi in piedi con i pugni sollevati e il volto paonazzo.
Per tutta risposta Cucnas gli concede una smorfia, come se il dover rivolgere la parola a un *essere inferiore* gli costasse una gran fatica. "Non penserai di impressionarmi, vero? Se mi tocchi venti ragazzi ti saranno addosso in un attimo, a te e ai tuoi amici"
"Sei un vigliacco!" ruggisce Etan. "Se hai un minimo di coraggio vieni fuori con me! Io e te, soli!"
"Stupidaggini!" ribatte Cucnas, anche se per un attimo hai intravisto un ombra passargli sul viso. "Non potrei mai accettare di battermi in duello con te. Mi squalificherei, capisci? Mi sei troppo inferiore"
Etan è così furibondo che sta per lanciarsi addosso ad Alecsandro. Noti che un paio di marinai, seduti diversi tavoli più lontano, stanno seguendo la vostra discussione. Non possono aver sentito lo scambio di battute ma vedrebbero sicuramente Etan aggredire un compagno di scuola. E lo punirebbero.
*Sfidi tu a duello Alecsandro? Vai al **51***
*Intervieni prendendo le difese dei tuoi amici? Vai al **32***
*Intervieni cercando di fare da paciere? Vai al **41***
*In realtà Alecsandro non ha tutti i torti. Etan è di una classe sociale inferiore e Ugeene... non puoi nemmeno pensare a quello che è. Il tuo posto non è qui ma assieme agli altri figli di prelati! Vai al **54***

28

"Tanto nemmeno fumo!" ti risponde con un sorrisetto. Accorgendosi che la sua risposta non ti ha soddisfatto aggiunge: "E' un regalo di mio zio, per l'ammissione a Vajerlsan ma... lui mi sta antipatico. Anzi, lo odio proprio! Nulla di strano che me ne voglia liberare, visto che ho anche bisogno di soldi".
Con movimenti rapidi il ragazzo ti fa nuovamente intravedere la tabacchiera.
Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza: **Empatia** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova, vai subito al **19***
Se invece la fallisci, decidi cosa fare:
*- [**Se non l'hai già fatto**] Puoi domandargli perché così nervoso? Vai al **26***
*- Gli dici che l'oggetto ti piace ma che, purtroppo, non hai soldi? Vai al **18***
*- Gli dici a chiare lettere che non sei interessato ad acquistare nulla? Vai al **25***
*- Pensi che la tabacchiera sia rubata e quindi gliela strappi di mano? Vai al **50***
*- Pensi che la tabacchiera sia rubata e lo minacci di denunciarlo? Vai al **45***

29

Approfittando degli ultimi minuti di luce t'inginocchi di fianco al giaciglio, giungi le mani e ti sforzi di scacciare ogni pensiero per lasciar spazio solo alla preghiera ristoratrice. Prima, durante il vespro, ti sei quasi addormentato. Le emozioni della giornata non sono una scusa sufficiente per un simile comportamento. Dio vede e giudica tutti con il suo metro inflessibile. Sicuramente il Signore non deve essere molto soddisfatto di te, stasera - forse è per questo che hai perduto Etan e Ugeene - devi rimediare.
Nonostante la buona volontà quando le fioche luci galvaniche che rischiarano la camerata vengono spente ti accorgi di star ripetendo lo stesso passo del *Benedictus* per la terza volta di fila. Con un sospiro di rassegnazione ti levi le scarpe e, avvolgendoti nella ruvida coperta di lana, t'infili finalmente a letto.
*Vai al **33***

30

Tu ed Etan camminate accovacciati, tanto da andare a sbattere, contro i fondoschiena degli altri studenti. Ugeene intanto vi aggiorna in tempo reale sugli spostamenti del cadetto. "Lo vedo... ora parla con un altro cadetto... sembra nervoso... sta guardando da questa parte... aspettate! Un marinaio lo ha raggiunto e lo sgrida... dovreste vedere che faccia che fa..."
Ti arrischi ad alzare un po' la testa, giusto per vedere se le parole di Ugeene rispondono al vero. Un marinaio sta riprendendo il cadetto che è scattato sugli attenti e ascolta l'uomo con un'espressione insofferente. Intanto i suoi compagni e il resto del gruppo procedono verso il Rifugio, lasciandolo indietro. Poco dopo arrivate alle porte dell'Ostello e, come un fiume che rompe gli argini, vi precipitate tutti all'interno.
*Vai al **49***

31

Uno stuolo di rumorosi ragazzini, scortati da cadetti impettiti e compresi nel proprio ruolo di sorveglianti, abbandonano la piattaforma di atterraggio. Scendete per una serie di rampe in direzione di un edificio lungo e basso, appollaiato ai piedi del molo. L'alternarsi di tratti costruiti in tufo e calce con altri in mattoni indica i numerosi rimaneggi eseguiti nel corso degli anni. Nessuno di questi è purtroppo riuscito a dare all'edificio un aspetto gradevole. Sai che le Stazioni comprendono i **Moli**, i **Magazzini** e le **Stalle** mentre i Rifugi sono costituiti dallo **Spaccio** e dall'**Ostello**. Le prime strutture sono gestite direttamente da un Commissario Militare stipendiato dal governo. I Rifugi, invece, sono dati in appalto a privati che possono trattenere una parte degli introiti versando il resto come affitto al governo.
*Se il tuo punteggio di **Popolarità** è pari a **1** o superiore vai al **5***
*In caso contrario vai al **35***

32

"Basta!" esclami. "Etan e Ugeene sono amici miei e non ti permetto di insultarli. Vattene! Tornatene dai tuoi compari! Tanto sono tutti degli scemi se credono nelle scempiaggini che gli racconti. Non esistono differenze tra figli dei laici e quelli dei prelati, se non nella tua testa bacata."
Il volto di Alecsandro sbianca, ma noti in fondo ai suoi occhi una scintilla di soddisfazione. Che fosse questo il suo scopo fin dall'inizio?
Quando parla lo fa scandendo ogni parola, in modo tutti lo possano sentire: "Tu non puoi insultare me e i miei in questo modo! Se fossimo a Redenzione, ti sfiderei a duello. Ma farlo qui e ora significherebbe l'espulsione immediata da Vajerlsan. Nondimeno, *pretendo soddisfazione*!"
"*Ah* sì!" s'intromette Etan. "E allora cosa proponi? Una sfida di scacchi?"
Alecsandro risponde, senza distogliere lo sguardo da te: "Più o meno. Propongo una sfida, ma non ha scacchi. Accetti?"
"Certo che accetta!" si scalmana Etan. "E qualunque cosa tu proponga Alenn ti farà a pezzi. Vero Alenn?"
Accetti la sfida di Alecsandro? Vai al ***38***
Raffreddi l'entusiasmo di Etan per capire in cosa consista la sfida? Vai al ***44***

33

Le emozioni e le tensioni della giornata ti si richiudono sopra come enormi ali nere, precipitandoti in un sonno così profondo da sfiorare l'incoscienza.

*** * ***

Qualcuno ti sta scrollando per una spalla. Potrebbe essere passato un minuto come tutta la notte da quando hai poggiato il capo sul giaciglio. Con sofferenza risali lungo la china della coscienza. Apri un occhio, solo per scoprire un mondo di oscurità. Lo richiudi. Vorresti affogare nuovamente nel tepore del letto, ma una voce fastidiosa si ostina a chiamare il tuo nome. "Alenn... *pssst*. Alenn, dai, sveglia che ti devo chiedere una cosa..."
"*Msgrrrvzzz*.... Janus... dì a papà... dormo!"
"Non sono tuo fratello, sono Etan. Dai, apri gli occhi"
"*Msgvrrrzz*... Etan?"
Con uno sforzo sovrumano apri nuovamente un occhio ma ancora non riesci a distinguere che ombre. A parte il bisbiglio urgente di Etan nella camerata si sente sono il respiro pesante degli altri studenti addormentati.
"Fammi dormire..." bofonchi, tirandoti la coperta fin sopra la testa.
"Sì, sì ti faccio dormire subito" dice Etan, tirandoti giù la coperta. "Mi servono solo cinque centesimi e me ne vado"
Fai una gran fatica a realizzare cosa sta accadendo: sei il tesoriere del gruppo! Hai tu i soldi. Una piccola parte di te, forse, si chiede a cosa mai possano servire cinque centesimi a Etan nel cuore della notte, ma tutto il tuo essere ti urla di dargli quel che vuole e tornare a dormire.
Dai a Etan quel che vuole? Vai al ***34***
Cerchi di destarti un po' per chiedergli a cosa gli servono i soldi? Vai al ***24***
Ti rifiuti di darglieli, rimandando ogni discussione a domani? Vai al ***2***

34

Con un verso incoerente tiri fuori il borsello da sotto il materasso e lo piazzi in mano al tuo amico. Lo senti frugare tra le poche monete. Un lieve tintinnio, poi ecco nuovamente il peso del borsello tra le tue mani mentre con passo furtivo Etan si allontana nell'oscurità. Ti lasci ricadere sul letto, domandandoti a cosa mai potranno servirgli quei soldi. Ma ancor prima di poter formulare qualunque congettura ti riaddormenti.
*Cancella -**5 Centesimi** di baiocco dal tuo Borsello.*
Grazie alla notte di sonno quasi *indisturbata recuperi fino a **+6 Punti Vigore.***
*Vai al **56***

35

Ben presto il gruppo giunge davanti ad una doppia porta che, per quanto ampia, non consente a tutti di passare contemporaneamente. Così si crea un ingorgo che, né le urla dei marinai né gli interventi maneschi dei cadetti riesce a gestire. Etan non esita nemmeno un istante e si mette a spintonare allegramente chi gli sta davanti, alimentando ancor di più il chiasso e la confusione. Per un po' tu e Ugeene tentate di mantenere un contegno ma, dopo essere stati sballottati qua e la e aver visto numerosi ragazzi passarvi davanti, vi trovate costretti a imitare il vostro amico.
*Vai al **49***

36

Con un verso poco amichevole tiri fuori il borsello da sotto il materasso e lo sbatti sgarbatamente in mano ad Etan. Lo senti frugare tra le poche monete. In silenzio il borsello viene nuovamente rimesso nelle tue mani mentre con passo furtivo il tuo amico si allontana nell'oscurità.
Ti lasci ricadere sul giaciglio domandandoti a cosa mai potranno servirgli quei soldi. Non riuscendo a trovare una risposta sensata, maledici il momento in cui sei stato nominato tesoriere e, da lì, senza soluzione di continuità, ti ritrovi a pensare con crescente angoscia al viaggio, all'accademia, alla sfida di Cucnas e al terrorizzante biennio che ti si prospetta. Rimani sveglio per tutta l'ora successiva, rotolandoti nel letto, senza pace. Infine ti addormenti ma di un sonno leggero che ti lascia più spossato che mai.
*Cancella -**5 Centesimi** di baiocco dal tuo Borsello.*
*Riduci di **-1 il tuo Grado di Amicizia** con Etan*
*A causa della notte di sonno agitata recuperi solo **+3 Punti di Vigore***
*Vai al **56***

37

Il ragazzo dice la verità. Il timore di far brutta figura con i suoi compagni è la causa di questo comportamento. D'altronde non puoi biasimarlo. Alecsandro Cucnas, il leader dei *prelati*, sembra intenzionato a rendere difficile la vita a tutti i *laici;* non osi immaginare cosa potrebbe accadere a uno di loro se si ritrovasse privato della protezione dei propri compari.
Che cosa vuoi fare?
[Se non l'hai già fatto] *Puoi domandargli perché desidera vendere un cimelio di famiglia? Vai al* ***28***
- Gli dici che l'oggetto ti piace ma che, purtroppo, non hai soldi? Vai al ***18***
- Gli dici a chiare lettere che non sei interessato ad acquistare nulla? Vai al ***25***
- Pensi che la tabacchiera sia rubata e quindi gliela strappi di mano? Vai al ***50***
- Pensi che la tabacchiera sia rubata e lo minacci di denunciarlo? Vai al ***45***

38

"Accetto. Certo che ACCETTO!" rispondi. "Avanti, sentiamo cosa hai in mente! Tanto sarò in grado di umiliarti qualunque sfida tu scelga". La parte razionale di te si pente di aver pronunciato queste parole nel momento stesso in cui ti escono di bocca, ma il tuo spirito combattivo ormai ha preso il sopravvento.
Alecsandro sorride, ma questo anziché ammorbidirne i tratti lo fa sembrare sinistramente simile a un corvo. "La sfida che avevo in mente è molto semplice" dice. "Dovremo impossessarci ognuno un oggetto di proprietà dell'altro, chi ci riesce entro la fine del viaggio vince. Che ne dici?"
"Può andare" replichi, sollevato che la situazione si possa risolvere con una semplice gara di abilità. "Non vedo l'ora di farti mangiare la polvere"
Vai al ***13***

39

"Sentite, quanti soldi abbiamo in tutto?" chiede Ugeene, frugandosi nelle tasche. "Magari riusciamo a comprarci del cibo decente"
Allarghi le braccia "Io qualche soldino ce l'ho, ma è nel mio bagaglio, sul dirigibile e non potremo accedervi prima di essere arrivati"
"Questa non la sapevo" sbotta Etan. "Vuol dire che per cinque giorni non ci potremo cambiare nemmeno le mutande?"
Annuisci.
"Follia!" Etan alza le mani al soffitto, come a voler supplicare la Divina Provvidenza. "Scommetto che anche questo fa parte della *tua* filosofia" aggiunge, puntando un dito contro Ugeene. "Com'era il tuo discorso? *Per sapersi godere un bagno prima bisogna imparare a puzzare come dei cavalli.* E' così, giusto?"
Punto sul vivo Ugeene ribatte: "Guarda che non è *la mia* filosofia. Io ho solo..."
"Sì, sì... intanto questa sbobba si raffredda e di sicuro non diventa più buona. Allora quanti soldi abbiamo in tutto?"

Tutti e tre scavate a fondo nelle tasche alla ricerca di qualche soldo dimenticato. Alla fine sul tavolaccio raccogliete una misera quantità di monetine.
Lancia un d6 e poi un d10 (il 10 vale 0). Il primo dado indicherà le decine mentre il secondo le unità. Otterrai così tra 10 e 69 centesimi.
Segnati la cifra che hai ottenuto nel Borsello quindi vai al ***7***

40

I marinai ordinano agli studenti di alzarsi. Tu e i tuoi amici venite sospinti verso le scale che conducono al piano superiore. Schiacciato dalla calca, ancora frastornato da quanto appena successo, sali i gradini per poi venire smistato rudemente da un militare. Ti ritrovi in una lunga camerata spoglia. Dei letti, ma sarebbe più corretto chiamarli paglericci, sono accostati a una parete. Dal soffitto pendono sudice zanzariere in tela, con buchi larghi quanto la tua testa. Con un moto di panico ti rendi conto di non riuscire a vedere da nessuna parte i tuoi amici. Per la prima volta dall'inizio del viaggio ti senti di nuovo tremendamente abbandonato.
"Attenzione. Un attimo di... STATE ZITTI!" urla il marinaio sulla porta. Il brusio cessa e lui riprende a parlare con tono più calmo. "Iin fondo al corridoio, ci sono i bagni. Potete sciacquarvi e fare i vostri bisogni ma non bevete l'acqua. Avete quindici minuti poi spegneremo le luci. Durante la notte sarà proibito alzarvi, parlare o andare nelle altre camerate..." Il marinaio s'interrompe per ascoltare, con aria infastidita, le rimostranze di uno studente. "Alcuni dei vostri compagni..." risponde. "...sono stati alloggiati in stanze invece che nelle camerate. La destinazione è causale! Siete tanti e bisogna arrangiarsi come si può. Magari le prossime notti capiterà anche a voi un posto più comodo. Lamentarsi non serve!" quindi l'uomo si fa da parte per lasciarvi passare.
Sai che gli Ostelli devono avere, per legge, l'acqua corrente. Evidentemente però la legge non deve dire nulla riguardo alla pulizia dei bagni. Tra le mattonelle del pavimento e dei muri muffe e licheni hanno proliferato, tanto da dare all'ambiente l'aspetto di una malsana grotta marina. Vecchie tubature marce corrono a vista lungo il soffitto, gocciolando da ogni giuntura. *Dulcis in fundo* le latrine,poste in file di cubicoli in un ambiente adiacente ai bagni, non devono essere dotate di sifone ma condurre direttamente al pozzo nero. Almeno a giudicare dall'osceno fetore che ne fuoriesce. Fortunatamente hai pochissimo tempo per ammirare l'ambiente. Fatti i tuoi bisogni, vieni nuovamente sospinto verso la camerata. Per tutto il tempo tendi il collo nella speranza di scorgere Etan o Ugeene da qualche parte, ma senza successo.
Se hai con te l'Oggetto: ***Croce di Madreperla*** *vai al* ***52***
Altrimenti vai al ***29***
Nota*: Fai attenzione a quando ti si chiede se* ***possiedi*** *un oggetto piuttosto che se lo* ***hai con te****. Nel primo caso, ti si chiede se possiedi quell'Oggetto indipendentemente dal fatto che tu lo abbia fisicamente con te. Nel secondo ti si chiede se hai quell'oggetto a portata di mano, ADDOSSO, nella CINTURA oppure addosso a un tuo amico che è fisicamente con te ecc.*

41

"Calma... non litigate!" esclami, mettendoti tra Etan e Alecsandro. "Cerchiamo di comportarci come persone civili e non parliamo subito di duelli!"
Ugeene solleva il volto inondato dalle lacrime. Tira su con il naso guardandoti con un'espressione talmente ferita da farti male.
Etan non è così delicato. "Alenn, questo... pezzo di cacca, arriva qua, insulta me e... e dice quelle cose su Ugeene! E tu non sai dire altro se non di... di non litigare? Per Dio e i Santi Pontefici di Mizar ma che ti prende?"
"Già che ti prende, da Morante" rincara Alecsandro. "Che cosa fai? Vuoi tenere il piede in due staffe ? E' ora di decidere chi devono essere i tuoi amici! Vuoi questi due... *rifiuti*? Oppure vuoi unirti ai futuri dirigenti dell'Impero?"
*Riduci di **-1 il Grado d'Amicizia** con Etan Luxer e con Ugeene Ciric quindi decidi se:*
*Intervieni prendendo le difese dei tuoi amici? Vai al **32***
*In realtà Alecsandro non ha torto. Etan è di una classe sociale inferiore e Ugeene... non puoi nemmeno pensare quello che è. Il tuo posto non è con loro ma assieme agli altri figli di prelati! Vai al **54***

42

"Stai zitto,è mia... non l'ho rubata..." balbetta il ragazzo.
"Allora non avrai problemi a far vedere quella tabacchiera ai cadetti. Guarda ce n'è uno proprio qui di fianco" dici, afferrando il ragazzo per un braccio e accennando a trascinarlo via.
Per tutta risposta lui si dimena selvaggiamente, poi, vedendo che non hai intenzione di lasciarlo andare, si fruga nella giacca con la mano libera. Per un attimo hai l'assurdo pensiero che possa estrarne un coltello. Invece tira fuori la tabacchiera e te la spinge in mano. "Ecco, prendila! Non la voglio... non è mia... lasciami!" con un forte strattone riesce a liberarsi e un attimo dopo è già scomparso nella folla.
Sorridendo tra te e te ti lasci scivolare l'oggetto in tasca.
Raggiungi Etan e Ugeene poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti accorgi, non sai neppure il nome di quel ragazzo.
*Il ragazzo metterà in giro un sacco di menzogne nei tuoi confronti nei giorni a seguire. Ti dipingerà come gretto, avaro e imbroglione. Purtroppo in molti daranno credito alle sue parole. Riduci di **-1** la tua **Popolarità.***
*Se possiedi l'Oggetto: **Lente d'Argento** oppure **Attestato Culturale**, recuperi fino a **+1 Punto Volontà** per aver messo a tacere quel piccolo ladro con la sola forza delle argomentazioni.*
*Segnati nel tuo equipaggiamento l'Oggetto: **Tabacchiera pregiata (1/10) (P)***
*Vai al **35***

43

l'Aeromedusa, o ***Cyanea Aerea Billixii***, è un animale Selvaggio tanto importante dal punto di vista storico quanto banale da quello biologico. Stando a quanto ti ha insegnato in materia di Creature Selvagge uno dei tuoi precettori, l'Aeromedusoide è poco più di una vescica organica piena di Aerogas. L'aspetto è simile a quello evanescente di una medusa marina. L'*esombrella* (la parte superiore piena di gas) è molto sviluppata mentre il *subombrella* (in sostanza i tentacoli) sono poco più che reminescenze evolutive.
Escludendo il gas, prodotto dalla fermentazione degli insetti di cui l'animale si nutre, e la quasi impalpabile superficie del corpo, ciò che rimane dell'aeromedusa può essere comodamente tenuto nelle due mani a coppa.
Per lungo tempo i biologi di tutta Mizar si sono domandati se inserire questa creatura nel regno animale piuttosto che in quello vegetale. Infatti l'aeromedusoide ha limitatissimi organi sensoriali che gli permettono esclusivamente di percepire variazioni nella pressione atmosferica e nella temperatura dell'aria. Si sposta sfruttando le correnti ascensionali e i venti, galleggiando nell'aria grazie alla proprietà del gas di cui è in gran parte costituito. Scaldandosi al sole **l'Aerogas** aumenta la propria volatilità e leggerezza mentre raffreddandosi esso si *appesantisce*. Ecco il motivo per cui durante il giorno gli aeromedusoidi veleggiano alti nel cielo mentre di notte si possono trovare a galleggiare anche a pochi metri dal suolo.
Queste creature Selvagge si nutrono dei microscopici insetti che rimangono appiccicati alla loro superficie membranosa esterna. Pian piano questi insetti vengono assorbiti all'interno, dove agiscono i batteri digestivi dell'aeromedusa. La digestione produce l'aerogas e le sostanze nutritive che permettono alla bestia di aumentare di volume, arrivando anche a dimensioni ragguardevoli. Normalmente quando un aeromedusa giunge a una dimensione *critica*, che varia sia in base alla sub-specie sia alla latitudine a cui l'animale vive, si scinde in due esemplari identici tra di loro ma di dimensioni ridotte.
Questo più o meno è tutto ciò che c'è da sapere su queste bestie che, se non fosse per la loro utilità, sarebbero di una noia mortale. E' infatti tenendo in cattività le aeromeduse ed estraendone l'aerogas che gli uomini sono riusciti a conquistare i cieli di Mizar, costruendo dapprima semplici aerostati per arrivare oggi ai giganteschi dirigibili capaci di trasportare centinaia di uomini e che tonnellate di attrezzature, merci o armi.
*Vai al **15***

44

Seccato dalle sue continue intromissioni calmi i bollenti spiriti di Etan, chiarendo che non intendi certo accettare una sfida così, alla cieca.
"Perché, se non sei sicuro di vincere non accetti le sfide?" ti canzona Cucnas mentre Etan borbotta qualcosa, deluso. "Questo è un atteggiamento da vigliacchi, da Morante!"
Se hai l'Abilità: FASCINO pari o inferiore a 5 punti il tuo prendere tempo viene malvisto da Etan, per cui diminuisci di ***-1 il Grado d'Amicizia*** *con lui.*
Effettua una prova su: FREDDEZZA più LOGICA, la difficoltà è d8+d6
Bonus*: Se possiedi la Competenza:* ***Oratoria*** *la difficoltà è ridotta di* ***-2****.*
Se superi la prova, puoi rispondere alla provocazione di Cucnas al ***48***
Se fallisci, non ti resta che accettare la sfida di Cucnas al "buio". Vai al ***38***

45

Il ragazzo ti mostra nuovamente la tabacchiera, stando ben attento che nessuno oltre a te possa scorgerla.
"Tu quella tabacchiera l'hai rubata" dichiari ad alta voce.
"Ma... che... no, io... tu..." biascica il ragazzo, sobbalzando visibilmente.
"A chi lo hai rubato?" domandi, sempre ad alta voce. "Mi sembra un oggetto troppo bello perché sia di un marinaio... forse è di un cadetto?"
Il ragazzo si guarda intorno. Dentro di te sorridi, complimentandoti per la tua arguzia, ma fuori mantieni un'inalterata espressione di gelido distacco.
Effettua una prova su: FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà è d6+d6
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Convincere*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova, vai al ***42***
In caso contrario vai al ***21***

46

"Va bene, va bene, prometto di darti dieci centesimi, ma adesso lasciami" acconsenti, pur di togliertelo di torno.
Con un sospiro di sollievo il ragazzo ti spinge la tabacchiera in mano. "Dieci cent, allora. Mi farò vedere quando avrai i soldi. Mi fido, *eh*? Faccio bene, sì? Ciao... ciao e grazie " il ragazzo indietreggia fino a scomparire nella folla. Scrollando le spalle ti lasci scivolare la tabacchiera in tasca e riprendi la marcia. Raggiungi Etan e Ugeene poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti rendi conto, non sai neppure il nome di quel ragazzo.
Seganti il ***Codice: LT-d.*** *quindi segnati nel tuo equipaggiamento l'Oggetto:* ***Tabacchiera pregiata (1/10) (P).*** *Vai al* ***35***

47

Una brodaglia acquosa e puzzolente viene rovesciata sgarbatamente in tre ciotole, sbattute sotto il vostro naso con malagrazia. Non puoi trattenere una smorfia alla zaffata di cavolo rancido e cipolle. Etan allontana la propria scodella, esclamando: "*BLHEA*! Per I Santi Pontefici di Mizar. Oste, possibile che non ci sia di meglio? Questa roba Ammorba!"
Senza degnarsi di parlare l'omaccione dai capelli rossi indica con il mestolo un cartello appeso alla parete. Nel farlo schizza brodo tutto intorno.

"Cacchio ho come l'impressione che questa roba sia la portata di carità" commenta Etan, scrutando il contenuto della propria ciotola. "Anche se sarebbe più caritatevole non mettercela neppure sotto il naso"
"Sinceramente non capisco" esclami, grattandoti la testa. "Immaginavo diverso questo viaggio. Voglio dire, siamo pur sempre figli della miglior *élite* dell'Impero. No? Stiamo andando verso una delle accademie più prestigiose del paese. Eppure ci stipano su un vecchio dirigibile riarrangiato alla bell'è meglio, ci trattano a pesci in faccia e ora ci obbligano pure a mangiare questa schifezza. E' assurdo non credete?"
Etan annuisce mentre esplora il contenuto della scodella con il cucchiaio. Ugeene, invece, scuote il capo con quell'espressione che ormai stai imparando ad associare al suo tono del: - *Io so cose che voi non sapete* -. "La cosa è voluta!" asserisce. "Le accademie militari hanno il compito di forgiare i figli dell'Impero, non solo culturalmente ma anche fisicamente e moralmente. Non crediate che a Vajerlsan le cose miglioreranno più di tanto. Il concetto che vogliono trasmetterci è che per comandare si debba prima saper ubbidire, ad esempio..."
"Togliti quell'espressione da saputello dalla faccia" lo interrompe Etan. "Stai parlando di noi, Ugeene, e questa idea che prima di potersi godere la ricchezza si debba imparare la povertà... *Bah*, mi sembra una stupidaggine"
"Intanto, se in tutti i Rifugi che toccheremo si mangerà così, penso che arriveremo a Vajerlsan *molto* dimagriti" ti lamenti avvicinando un cucchiaio di zuppa al naso ma senza trovare il coraggio di ingoiarlo.
*Vai al **39***

48

"Cucnas, tu sfidi la gente e poi pretendi anche di decidere le armi, il luogo e l'ora. Già che ci sei portati dietro anche due amici che combattano per te!" rispondi. "Perché questo è quello che stai facendo. Allora chi è il vigliacco tra di noi?"
Il volto pallido del ragazzo avvampa. Tutti gli studenti dei tavoli più vicini stanno ascoltando avidamente i vostri scambi di battute e Alecsandro sa che ogni sillaba della vostra schermaglia sarà di dominio pubblico entro la fine della serata. "Non permetto a nessuno di darmi del vile" risponde. "La sfida che avevo in mente è molto semplice. Dovremo impossessarci ognuno un oggetto di proprietà dell'altro, chi ci riesce entro la fine del viaggio vince. Ti aggrada o forse preferisci davvero una partita a scacchi?"
"Può andare" replichi, sollevato che la situazione si possa risolvere con una semplice gara di abilità. "Accetto la tua sfida!"
Aver *messo in difficoltà e in ridicolo Cucnas t'inorgoglisce particolarmente. Guadagni* ***+1 Punto Volontà*** *e* ***+1 Punto Popolarità****.*
Vai al ***13***

49

I cadetti si dispongono ordinatamente su due file mentre i marinai provani inutilmente a far tacere la massa eccitata dei più piccoli. Osservi la sala dell' Ostello: si tratta di uno stanzone più lungo che largo, dal soffitto basso, impregnato di odori indefinibili, ma di sicuro non gradevoli. Lunghe tavolate occupano la parte centrale della stanza mentre lungo le pareti ci sono dei tavoli più piccoli, immagini riservati agli ufficiali o a gente importante o disposta a pagare per avere un po' d'intimità. Alla tua sinistra una scalinata conduce al piano superiore, probabilmente ai dormitori, mentre a destra un ampia porta ad arco deve dare nelle cucine, almeno a giudicare dal nauseante odore di cavolo che si diffonde da là. In fondo alla sala, posto su un basso palco, c'è un misero altare coperto da nulla più di un panno bianco.
Appena il volume delle voci cala a sufficienza il marinaio ripete nuovamente le sue raccomandazioni: non bere, non giocare d'azzardo e, in generale, non fare nulla di sconveniente. Pio, finalmente, ricevete il permesso di muovervi.
Immediatamente i ragazzi sciamano verso le tavolate. Tu vai a sederti assieme a Ugeene e a Etan a un tavolo il più possibile discosto da quello scelto dai cadetti.
"Questo posto è di uno squallore incredibile" commenta Etan.
"E il tavolo qui da me è tutto appiccicoso..." piagnucola Ugeene. "E puzza anche! *Bleha*! Penso sia vomito"
"Anche il gestore non è che sembri molto felice" dici, indicando l'uomo dai capelli rossi che sta passando lungo i tavoli servendo con malagrazia gli studenti.
"Capiscilo" dice Etan. "Arriva un dirigibile ma, invece di marinai con la paga in tasca, ne escono dei ragazzini squattrinati che non possono bere, giocare d'azzardo e, anche se non ce lo hanno detto esplicitamente, presumo nem-

meno andare a donnacce... infatti non ne vedo nessuna qui"
Ugeene squadra l'amico talmente scandalizzato da non riuscire a emettere che un verso di strozzata disapprovazione.
"Non credo proprio che gli Ostelli Vaticani offrano *quel tipo* di servizi, Etan" esclami, strappando un vigoroso cenno d'assenso a Ugeene.
Per tutta risposta il tuo amico ride grossolanamente, commentando con un semplice: "Sì, sì, se lo dite voi..."
Il gestore dell'ostello ormai è quasi giunto al vostro tavolo.
*Vai al **47***

50

Il ragazzo ti mostra nuovamente la tabacchiera, stando sempre ben attento che nessuno oltre a te possa scorgerla. Con un gesto rapido gliela strappi di mano. Ti porti l'oggetto davanti agli occhi per osservarla meglio.
"*Ehi*, cosa fai'" pigola il ragazzo. "Non abbiamo ancora concluso l'affare... dammi dieci centesimi"
Osservi ancora un istante il prezioso oggetto - le decorazioni sono sicuramente in argento - prima di infilartelo in tasca. Lanci un'occhiata sdegnata al ragazzino che ti saltella di fianco. "Questa tabacchiera è rubata e tu sei un ladro" dici. "Quindi è meglio che la tenga io. Se scoprirò il proprietario, la restituirò. Ovviamente non riceverai nessun compenso per il tuo furto"
Il ragazzo sbianca. "No... e mia, me l'ha regalata mio padre... non puoi... sei un ladro, sei... sei... sei..."
"Se davvero le cose stanno che dici tu" replichi. "Vai da un marinaio. Denunciami. Sarò ben lieto di consegnare questa tabacchiera a un adulto, perché accerti quale sia il suo vero padrone"
Il ragazzo esita ancora un attimo prima di capire che fai sul serio. Come ti eri immaginato non accenna neppure a chiamare un adulto. Ti scocca invece un'occhiata colma di odio, prima di dileguarsi tra la folla.
Raggiungi Etan e Ugeene poco dopo, quando ormai la tozza struttura del Rifugio incombe su di voi. Sei tentato di raccontargli l'accaduto ma non c'è tempo e poi, ti accorgi, non sai neppure il nome di quel ragazzo.
*Il ragazzo, da quel meschino che è, metterà in giro un sacco di menzogne nei tuoi confronti, nei giorni a seguire. Ti dipingerà come gretto, avaro e imbroglione. Purtroppo molti daranno credito alle sue parole. Riduci pertanto di **-1** la tua **Popolarità.***
*Segnati nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto: **Tabacchiera pregiata (1/10) (P)***
*Vai al **35***

51

"Adesso basta!" esclami, avvicinandoti ad Alecsandro. "Non ti permetto di insultare i miei amici in questo modo! Rifiuti di batterti con Etan? Bene, allora vediamo se sei un vigliacco o se anch'io ti sembro *troppo inferiore*. Ti sfido a duello, Cucnas!"
"Così si fa! Bravo Alenn!" esulta Etan alle tue spalle.
Alecsandro Cucnas sorride. Nel fondo dei suoi occhi cristallini ti pare di scorgere un guizzo di soddisfazione. "Ovviamente accetto" risponde, scandendo bene ogni parola così che tutti le possano sentire. "Ma se ci battessimo, con qualunque arma, ci condanneremmo all'espulsione da Vajerlsan..."
"*Ah* sì!" lo canzona Etan. "E allora cosa proponi? Una sfida di scacchi?"
"Più o meno" risponde Alecsandro, senza mai distogliere gli occhi da te. "Propongo una sfida, ma non ha scacchi. Accetti?"
"Certo che accetta!" esclama Etan, sempre più scalmanato. "E qualunque cosa tu proponga Alenn ti farà a pezzi. Vero Alenn?"
*Aumenta di **+1 il Livello d'Amicizia** con Etan e con Ugeene quindi decidi se:*
*Accetti la sfida di Alecsandro? Vai al **38***
*Raffreddi l'entusiasmo di Etan e cerchi di saperne di più sulla sfida? Vai al **44***

52

Approfittando degli ultimi minuti di luce t'inginocchi di fianco al giaciglio e, frugato sotto la casacca, prendi tra le mani la preziosa croce di madreperla che porti sempre con te. Prima, durante il vespro, ti sei quasi addormentato. Le emozioni della giornata non sono una scusa sufficiente per un simile comportamento. Dio vede e giudica tutti con il suo metro inflessibile. Sicuramente il Signore non deve essere molto soddisfatto di te, - forse è per questo che hai perduto Etan e Ugeene- devi rimediare.
Premendoti la croce sulla fronte t'immergi in una silenziosa e fervida preghiera. Le fioche luci galvaniche vengono spente, ma tu sei talmente rapito da accorgertene solo molto tempo dopo.
Rinfrancato, finalmente in pace con te stesso e con il Signore, ti levi le scarpe e, avvolgendoti nella ruvida coperta di lana, t'infili finalmente a letto.
*Guadagni **+1 Punti Volontà**.*
*Vai al **33***

53

Uno stuolo di rumorosi ragazzini, scortati da cadetti impettiti, abbandonano la piattaforma di atterraggio.
Scendete per una serie di rampe in direzione di un edificio lungo e basso, appollaiato ai piedi del molo. L'alternarsi di tratti costruiti in tufo e calce con altri in mattoni indica i numerosi rimaneggi eseguiti nel corso degli anni. Nessuno dei quali è riuscito a dare all'edificio un aspetto gradevole.
Sai che le Stazioni comprendono i **Moli**, i **Magazzini** e le **Stalle** mentre i Rifugi sono costituiti dallo **Spaccio** e dall'**Ostello**. Le prime strutture sono gestite direttamente da un Commissario Militare stipendiato dal governo. I Rifugi, invece, sono dati in appalto a privati che possono trattenere una parte degli introiti versando il resto come affitto al governo.
Etan lancia un esclamazione sorpresa e, senza preavviso, ti afferra per i capelli obbligandoti a chinare il capo. Ti lamenti, cerchi di liberarti, ma la mano di Etan corre a tapparti la bocca. I tuoi tentativi di liberarti cessano quando, seguendo la direzione dello sguardo del tuo amico, scorgi il cadetto dal volto irregolare con il quale vi siete scontrati nella stiva di carico numero tre. Sta camminando ai bordi della mandria di ragazzini ma, anziché marciare impettito come i suoi colleghi, scruta con attenzione tra gli studenti. Temi di sapere cosa sta cercando.
Fai cenno a Etan di aver capito e lui finalmente ti lascia andare.
"Ma che fate?" chiede Ugeene, guardandovi come se foste ammattiti.
Sempre camminando piegato in due, indichi il cadetto, quindi gli fai vedere la Verga. Gli occhi di Ugeene si spalancano per la comprensione. Intanto il cadetto si è messo a saltellare nel tentativo di individuare i ragazzini più bassi o più lontani da lui.
Se *hai la Competenza:* ***Furtività*** *o in alternativa la tua Abilità:* ***STAZZA****, è pari o inferiore a* ***3,*** *vai immediatamente al* ***30***
In caso contrario devi andare al ***17***

54

Mentre ti dirigi verso il tavolo dei "prelati" non puoi non sentirti in colpa ripensando agli sguardi feriti dei tuoi ex amici. Il boato di applausi e di ovazioni che ti accoglie ha però l'effetto di spazzare via ogni remora.

Purtroppo la lettura finisce qui. Infatti la decisione che hai fatto prendere ad Alenn compromette in modo definitivo i suoi rapporti con Etan Luxer e Ugeene Ciric.

FINE

55

Prima che tu possa anche solo pensare a come reagire il cadetto ti afferra per la giacca. Sollevi le braccia per difenderti, ma anche in questo sei troppo lento. Un pugno ti colpisce allo sterno, svuotandoti i polmoni di tutta l'aria. Boccheggiando ti accasci al suolo. Gli studenti più vicini si ritraggono, creando uno spazio vuoto attorno a te e al tuo assalitore. Una mano ti afferra i capelli. Con uno strattone il cadetto ti obbliga a fissarlo in volto. Il suo viso è pervaso da una esaltazione feroce. Se non fossi così impegnato a tentare di respirare ti farebbe davvero paura.
"E adesso ti farò male, maledetto!" gongola il ragazzo, mostrando i denti in una parodia di sorriso. Lo vedi portare indietro la mano sinistra, chiudendola lentamente a pugno. Il cazzotto ti centra in mezzo alla faccia.
Senti, senza capire cosa stia dicendo, una voce maschile. Il gruppo dei curiosi ondeggia come erba nel vento e il viso del cadetto si contorce in una smorfia di disappunto. Il ragazzo indietreggia, ma a te sembra che scivoli via senza muovere le gambe, fino a scomparire. La vampata di dolore bianco sta scomparendo, lasciando posto a una pulsazione ritmica che, dalla radice del naso, s'irradia per tutta la faccia. Etan e Ugeene appaiono al tuo fianco. Una frazione di secondo dopo ecco irrompere nel tuo campo visivo un marinaio.
In seguito i tuoi amici ti riferiranno che, dopo aver chiesto in giro senza ricevere informazioni utili su chi ti avesse picchiato, il marinaio ha promesso di farti rapporto al capitano.
"Almeno non mi sembra rotto" commenta Ugeene poco dopo, riferendosi al tuo naso, mentre entrate nell'Ostello. *Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Qual è il valore ottenuto?*
- 7 o -: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e riduci* ***-3 punti Vigore****. (fino a un minimo di 1).*
- 8 o +: *Subisci* ***0 Ferite*** *e riduci di* ***-2 punti Vigore****. (fino a un minimo di 1).*
Segnati ***+1 Ammonimento*** *sulla Scheda.*
Prosegui al ***49***
Nota*: fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire.*

56

Durante la notte sogni agitati si accavallano l'uno all'altro.
Tuo padre è seduto al tuo fianco, sul dirigibile. "Alenn, perché vai a Vajerlsan?"
"Per rispettare il vostro volere, padre" rispondi.
"E tu..." ribatte lui con la voce di Etan. "... fai sempre quello che ti dicono gli altri?"
Ed ecco apparire Etan da dietro il bordo del suo sedile. Sorride. E' bianco come un cadavere. Un rivolo di sangue gli cola dall'angolo della bocca. "Vieni di là, Alenn, che si sta più comodi" dice ridendo.
Tuo padre non c'è più.
Segui Etan verso la stiva di carico successiva. Dentro sembra di essere nel salone da pranzo della tenuta estiva di Flumen. C'è anche il lungo tavolo in noce, imbandito. Etan ti trascina verso un immenso vassoio.
Solleva il coperchio.
Dentro c'è, legato mani e piedi Ugeene, con uno straccio in bocca, che geme piano.
Etan afferra un forchettone piantandolo nelle carni dell'amico. Ridendo brandisce un coltello e con un solo colpo fa cadere una fetta di carne in un piatto.
Una mano afferra il piatto. E' tuo fratello Janus che, con la bocca piena di sangue e carne, ti sussurra: "Prendine un po' anche tu. E' squisito!"
Etan ti porge un altro piatto su cui pulsa di una massa di carne sanguinolenta.
I gemiti provenienti dalla tavola sono sempre più forti.
"Dai, amico, assaggiala" t'invoglia. "Tanto lo sapevi che era sacrificabile..."

* * *

I sogni successivi sono meno terribili e, per fortuna, una volta sveglio non ricorderai nulla ti tutto ciò. Solo una vaga sensazione di angoscia ti accompagnerà fino a sera.

Continua la lettura andando al ***Paragrafo 1 del Capitolo 3***

Capitolo 3

Giornata ad alta quota

1

A casa, tutte le mattine, le innumerevoli campane di Redenzione facevano a gara per svegliare la popolazione. Dieci minuti prima che quella di bronzo della Basilica del Cristo Guerriero desse il là a tutte le altre, un servitore passava davanti alle stanze padronali per dare la sveglia. A volte lo ignoravi e ti ostinavi a poltrire, coprendoti la testa con il cuscino per attutire l'incessante scampanio. In quei casi la stanza veniva invasa dalla dolce presenza di tata Maelda e dalla fragranza di lavanda che sempre la accompagnava. Entrava in un turbine di sottane, minacciando, facendo la voce grossa e la faccia scura, ma sempre un sorriso fremeva agli angoli delle labbra, tradendo l'infondatezza delle minacce. Tata Maelda scostava con un gesto le pesanti tende in velluto dalle finestre, inondando il letto del primo sole del mattino. Poi, ignorando le tue proteste, ti aiutava a vestirti come quando eri piccolo.

Quei dolci giorni sono ormai tramontati definitivamente.

Vieni destato da una serie di rumori sgradevoli: grida e imprecazioni corrono lungo i corridoi dell'Ostello, accompagnate da marinai rabbiosi che v'intimano di alzarvi e di mettervi all'onor del mondo. Getti le gambe giù dalla branda. Nella camerata i ragazzi si stanno alzando, mentre la speranza di svegliarsi e scoprire di essere ancora a casa, si sgretola sui loro volti. Ancora insonnolito ti trascini fino ai bagni, dove hai appena il tempo di inumidirti gli occhi e poi giù dalle scale, nel salone dell'Ostello. Spiani come meglio puoi i vestiti spiegazzati. Hai dormito vestito, e pensare che nel tuo bagaglio ci sono almeno tre calde camice da notte in lana e cotone...

Il ***bagaglio***! Il ricordo degli avvenimenti della sera precedente riaffiora improvviso: la tua discussione con Alecsandro Cucnas e quella sua sfida!

Arrivato nel salone, ti guardi attorno alla ricerca dei tuoi amici. Nell'osservare i movimenti della fiumana di ragazzi distingui chiaramente due correnti divergenti: da una parte il flusso principale è composto dalla moltitudine dei figli dei *prelati* che sembrano aver accettato in massa le deliranti idee di Cucnas; dall'altra, come un ruscello esile ma impetuoso, si muovono i figli dei *laici* capeggiati da Innocenzo Glaby. Nel mezzo, la dove i tavoli sono rimasti spopolati, ad eccezione di qualche viaggiatore insonnolito, scorgi i tuoi amici. Ugeene ti fa cenno con la mano, invitandoti a raggiungerli.

Nell'accomodarti lanci un'occhiata sospettosa a Etan. Ha un'espressione

stanca, come se avesse dormito poco o nulla, ma indubbiamente soddisfatta. *- Come il gatto che ha scoperto dov'è il nascondiglio del latte* - pensi con più di un'ombra di preoccupazione.
Purtroppo hai appena il tempo di salutare i tuoi amici. Un prete, diverso da quello che aveva officiato ieri sera, prende posto al piccolo altare in fondo al salone e intona il Mattutino. Per adesso non hai possibilità di scambiare parola con Etan e con Ugeene.
*Vai al **13***

2

Lancia un d6 e aggiungi il Grado di Amicizia di Etan Luxer.
***Bonus**: Se hai la Competenza: **Empatia,** aggiungi **+1** al risultato.*
*Se hai ottenuto almeno 7 o più vai al **10***
*Altrimenti vai al **15***

3

Improvvisamente ti senti scivolare il piano d'appoggio della panca da sotto il sedere. Lanci un grido mentre, sbilanciato, ti inclini da un lato. Per fortuna Etan e Ugeene sono abbastanza pronti nel soccorrerti: afferrandoti ognuno per un braccio. Appena riacquistato l'equilibrio ti volti, indispettito, per capire cosa sia successo. Non sai se a causa delle vibrazioni del decollo o a piuttosto per il tuo afferrarti a esso, ma la seduta della tua panca si è schiodata, scivolando di lato. Afferri il pezzo di legno, studiando un modo per rimetterlo a posto. Gran parte dei chiodi non si sono piegati e pensi di riuscire a rimetterlo in sede con due o tre pugni.
Stai per dare atto al tuo proposito quando realizzi che sotto il sedile divelto c'è una intercapedine piena di segatura e polvere. Non è uno spazio molto grande ma tutto sommato abbastanza da poterci riporre alcuni oggetti.
Semisepolto dalla segatura vedi qualcosa. Si tratta di una decina di pezzi di fil di ferro, arrotolati l'uno all'altro. Ti rigiri il roccio metallico tra le dita, domandandoti a cosa mai potessero servire dei filamenti metallici lunghi appena una decina di centimetri l'uno.
*Puoi prendere l'Oggetto: **Groviglio di fili di ferro** (**7-10**) (P).*
Nota sugli oggetti raggruppati*: Una categoria di oggetti particolari sono quelli raggruppati. Si tratta, di solito, di oggetti molto piccoli che vengono quindi raggruppati in scatole, mazzi, giberne o, come in questo caso, grovigli. Questi oggetti si riconoscono poiché a fianco del nome vengono riportati tra parentesi due numeri. Il primo indica la quantità di oggetti presenti in quel raggruppamento, il secondo quanti oggetti al massimo possono essere contenuti in uno spazio piccolo dell'EQUIPAGGIAMENTO*
Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d6
*Se superi la prova, vai al **46***
*Se la fallisci, vai al **64***

Quello del Ter è un gioco d'azzardo basato in gran parte (ma non solo) sulla fortuna. Qui sotto in piccolo (e, a tutta pagina, in fondo a questo capitolo, perché tu possa fotocopiarla) trovi una ***Plancia da Gioco*** *che ti permetterà di disputare partite al gioco del Ter. Ti consigliamo di procurartene subito una copia oppure di mettere un segnalibro sull'ultima pagina di questo capitolo, perché durante la partita dovrai sia spostarti da un paragrafo all'altro che segnare punteggi e altre informazioni sulla Plancia.*

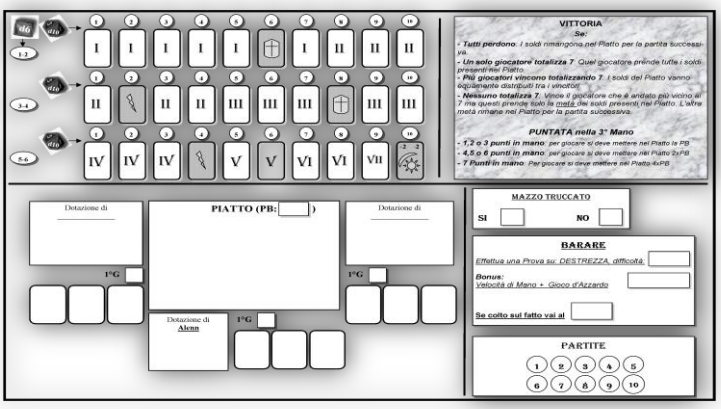
Lo ***scopo*** *del Ter consiste nel raggiungere un punteggio pari a* ***sette****, o quanto più vicino a tale numero possibile, con non più di* ***tre carte***

Le ***30 carte*** *di un mazzo da Ter sono riportate in alto sulla Plancia di Gioco. Ogni volta che un giocatore (eh sì, dovrai giocare anche per conto dei tuoi avversari) deve pescare una carta dal mazzo dovrai tirare un d6 e un d10. La carta corrispondente all'incrocio dei risultati dei due dadi sarà quella pescata. Quando un giocatore pesca una carta,* ***ricorda di sbarrare il numero*** *(quello da 1 a 10) posto sopra la carta stessa. Questo serve a ricordarti che quella carta, per quella mano di gioco, è già stata pescata. Può dunque accadere che al lancio dei dadi risulti da pescare una carta già in gioco (il cui numero quindi è stato già stato spuntato) in questo caso considera che la carta estratta è quella immediatamente precedente tra quante ancora libere.*

Nel caso non ci siano carte disponibili spostandosi verso sinistra allora si dovrà prendere la prima carta libera che si trova spostandosi verso destra.

Esempio*: lanci il d6 e il d10 e ottieni, rispettivamente, 2 e 2. Questo vuol dire che viene pescata la seconda carta della prima fila. Peschi dunque una carta di* ***valore: I*** *e spunti il numero 2 posto subito sopra****. Se per ipotesi quella carta fosse già stata pescata, allora dovresti prendere e spuntare, la carta subito precedente, ossia la carta 1 della prima fila (il cui valore è sempre* ***I****) a patto che sia disponibile. In caso anche la carta 1 della prima fila fosse stata già pescata, non resterebbe altro che prendere la carta successiva andando verso destra: ossia la carta 3 della prima fila (sempre Valore I).*

Prosegui al ***5*** *per imparare come si gioca a Ter.*



Il Gioco del Ter

Preparazione*: Al Ter si gioca puntandovi dei soldi. Per queste partite userete invece dei Fagioli. Avete in tutto* ***10 Fagioli a testa.*** *In basso sulla Plancia, sotto lo spazio denominato: Piatto, c'è una casella con scritto: Dotazione di* ***Alenn****, segna lì 10 Fagioli. Nello spazio a sinistra scrivi il nome di* ***Ugeene*** *mentre a quello a destra scrivi* ***Etan****. Segna a ognuno di loro 10 Fagioli.*

Prima di iniziare il gioco si decide a quanto ammonta il Piatto, ossia quanto si giocherà pesante. Vista la quantità limitata di fiches *in vostro possesso, la* ***Puntata Base*** *per tutte le partite che verranno disputate ammonterà a* ***1 Fagiolo****. Segnate questo dato nello spazio in fondo a destra della Plancia di Gioco la dove c'è scritto:* ***Piatto Base (PB).***

Concetti di base*: Come già accennato lo scopo del gioco è quello di arrivare a totalizzare* ***7 punti,*** *sommando i valori di non più di tre carte. Se un giocatore eccede il limite di 7 punti è fuori dal gioco, mentre se si raggiunge un punteggio inferiore a sette si può comunque vincere ma prendendo solo una parte del denaro (fagioli in questo caso) presente nel Piatto.*

Una ***Mano*** *indica un turno di gioco ma anche le carte in possesso di un giocatore. Una* ***Partita*** *invece è l'insieme di Mani necessarie a decretare un vincitore. Al termine di una Partita le carte vengono "****rimescolate****" e il* ***1° Giocatore*** *di turno ruota in senso antiorario.*

Per ***rimescolare*** *le carte s'intende cancellare tutti i segni di spunta fatti sui numeri sopra le carte stesse. In sostanza così tutte le carte tornano a essere disponibili per essere nuovamente pescate.*

Il ***1° Giocatore di turno (****o* ***1°G)*** *è il primo a dichiarare le proprie azioni, a puntare, pescare, giocare le Carte Speciali e quant'altro. Spunta quindi la casella vicino alla scritta 1°G del Giocatore che sarà il 1° Giocatore di turno (La prima partita è sempre Alenn) e poi sposta in senso antiorario il segno di spunta a ogni nuova partita.*

Cinque carte nel mazzo hanno uno sfondo grigio e riportano dei simboli. Sono dette ***Carte Speciali (CS)****, quando vengono pescate il Giocatore che le ha in mano deve decidere se giocarle immediatamente, oppure se sostituirle con un'altra carta, pescata al solito modo. In questo caso la Carta Speciale rimane comunque fuori dal mazzo (il suo numero, cioè, rimane spuntato per il resto della partita). Le* ***CS*** *sono di tre tipi:*

CS: ***Scudo****: giocata su se stessi, protegge da CS: Saetta e dalla CS: Tempus.*

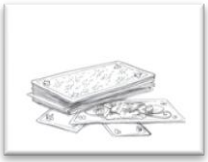
CS: ***Saetta****: giocato contro un avversario raddoppia i punti della sua Mano.*

NB*: La Saetta solitamente viene usata per far andare fuori un avversario, nel caso ciò non accada la Carta Saetta raddoppierà il valore di tutte le future carte giocate da quel Giocatore.*

CS: ***Tempus****: giocata contro un avversario o su se stessi permette di diminuire o aumentare il punteggio di + o - 2.*

Per scoprire come si svolge il gioco prosegui al ***44***

Nota*: Non ti preoccupare! Se è la prima volta che leggi questi paragrafi il Ter potrebbe sembrarti molto complesso. In realtà durante le partite ti verranno riassunte e ripetute le regole, non sarai mai lasciato senza sapere cosa fare.*



6

"Ma io veramente..." dici.
"No! Il gioco d'azzardo è lesivo dell'integrità del..." obietta Ugeene.
Etan, incurante delle vostre rimostranze, vi afferra per una manica, trascinandovi a sedere sul pavimento, in modo da potervi disporre a triangolo come il gioco del Ter impone.
"Dobbiamo passare il tempo" asserisce con un tono che non ammette repliche. "E se ci limitiamo a puntare dei fagioli non si può certo dire che stiamo giocando d'azzardo. Puoi partecipare anche tu U-gee-ne"
"Si pronuncia Iugìn!"
"Come vuoi., ora vi spiego le regole: allora si pesca una carta subito... bisogna prima mettere la Puntata Base... *Ah*, dimenticavo... i fagioli... ora li divido tra noi prima di decidere la Puntata Base che..."
Se non solo non desideri giocare a carte ma ritieni che il gioco d'azzardo sia un peccato dal quale vuoi salvare il tuo amico, vai al ***33***
Se non hai nessuna voglia di giocare ma pensi che Etan faccia bene a farlo, se vuole, vai al ***70***
In caso contrario prosegui la lettura al ***4,*** *dove imparerai le regole del Ter.*

7

Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10
Bonus*: Se possiedi la Competenza:* ***Empatia*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se possiedi la Competenza: ***Legge & Politica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova, vai al ***61***
In caso contrario decidi cosa fare:
- Vuoi essere ***ragionevole*** *e cercare un dialogo con Innocenzo? vai al* ***37***
- Vuoi essere ***aggressivo*** *e intimare a Innocenzo e ai suoi di lasciare in pace te e i tuoi amici? Vai al* ***52***
- Vuoi essere ***remissivo*** *peri farti accettare da Innocenzo e dai suoi? Vai al* ***31***

8

Decidi cosa fare:
*[****Se non lo hai ancora fatto****] Vuoi chiedere a Etan cosa ha fatto ieri sera e dove ha speso quei soldi? Vai al* ***39***
*[****Se non lo hai ancora fatto****] Vuoi affrontare il delicato argomento della presunta "*naturalità*" di Ugeene con il medesimo? vai al* ***20***
*[****Se non lo hai ancora fatto****] Decidi di alzarti e di affrontare Innocenzo nella*

*speranza di chiarirti almeno con la fazione dei "*laici*"? Vai al* ***9***
Se hai già compiuto tutte queste azioni, oppure se non vuoi intraprenderle, allora chiacchiera del più e del meno con i tuoi amici fino al ***28***

9

Spinto più dall'istinto che dalla ragione scatti in piedi. Ignorando gli sguardi interrogativi dei tuoi amici ti dirigi verso Innocenzo Glaby e la sua cricca. Le conversazioni s'interrompono e numerosi sguardi ti intercettano. Solo Innocenzo continua a guardare fisso davanti a se, imperturbabile, come se tu non esistessi neppure.
"Innocenzo" esordisci. Aspetti paziente che il ragazzo si degni di sollevare la testa per incrociare il tuo sguardo.
Vai al ***7***

10

Etan alza su di te lo sguardo. Lo distoglie. Tamburella con le dita contro il risvolto della giacca. Nuovamente volta la testa verso di te. Ingoiando il tuo orgoglio ti permetti di fargli un minuscolo cenno con la testa. - S*ono qui* - speri di comunicare. - *Sono disposto ad accettare le tue scuse* -
"Non ti preoccupare" esclama Innocenzo Glaby rivolto a Etan. "Quello è un idiota, come tutti i *prelati.* Con noi starai meglio! I simili devono stare con i simili è una legge di natura"
Le parole di Glaby ti fanno montare il sangue alla testa e ti feriscono. E' forse vero? Anche Etan la pensa così? Forse non potete semplicemente essere amici perché di estrazioni sociali troppo diverse?
Etan ha il volto cinereo. Guarda il capo dei *laici*. Un'espressione di profondo disgusto gli incide i lineamenti. "*Io* non sono minimamente simile a *te"* sibila, raggelando il sorriso sul volto dell'altro. "Alenn è un idiota presuntuoso, è vero. Ma... *be'*, è il *mio* idiota presuntuoso e tu non lo puoi insultare!" conclude alzandosi. Con il cuore in tumulto per la felicità vedi Etan allontanarsi da Glaby. Per tornare a sedersi nuovamente al suo posto. Si lascia cadere sulla panca guardandoti storto. "Penso sempre che sei una carogna. E non ti perdono per le carte!" borbotta.
"Ma, come hai detto tu" interviene Ugeene, il suo volto esprime lo stesso sollievo che senti anche tu. "Si tratta pur sempre della *nostra* carogna... *ehm*, senza offesa Alenn"
Fai cenno a Ugeene di non preoccuparsi. Non ti sei offeso, anzi.
L'espressione imbronciata di Etan tremola per poi aprirsi in un sorrisetto riluttante. "Al Diavolo!" esclama infine. Ma è evidente che l'arrabbiatura gli è passata. "Tanto me ne comprerò un altro, di mazzo. Nessuno potrà tenermi lontano dalla strada del vizio! Nemmeno voi due!"
Con una risata l'atmosfera si rilassa.
Vai al ***8***

11

Etan alza su di te lo sguardo per poi subito distoglierlo. Ingoiando il tuo orgoglio ti alzi. Con le gambe che paiono pesanti come piombo ti avvii verso il tuo amico e la cricca di Glaby. Sono pochi metri ma ti sembrano chilometri.
Man mano che ti avvicini e le conversazioni si spengono. Etan ha un'espressione preoccupata. Evidentemente non sa cosa aspettarsi. Forse teme che tu faccia una scenata o che ti prenda a male parole con Innocenzo. Entrambe le ipotesi ti sembrano auspicabili se confrontate a quello che stai per dire.
"Non hai nulla da fare qui" ti apostrofa Innocenzo Glaby. "Lascia in pace Etan. E' un *laico*, come noi. I simili devono stare con i simili e tu devi solo ringraziare che non ti scacciamo dalla *nostra* stiva"
Ignorando le parole del capo dei *laici* ti rivolgi direttamente al tuo amico. "Etan, per prima, sì, insomma... io voglio dire che... Scusa!" arranchi, come se dovessi estrarre con le tenaglie ogni singola sillaba fuori dalla bocca.
Hai sentito dire, o forse hai letto da qualche parte, che le parole *ti amo* sono le più ardue da pronunciare. Pensi che l'autore di tale massima non si deve'essere mai trovato nella situazione di doversi scusare con un amico, pur essendo convinto di aver ragione, circondato da decine di ragazzini ostili, pronti a darti addosso al minimo segno di debolezza.
I presenti ridacchiano, Etan invece corruga la fronte. Si alza. Innocenzo solleva la mano per di appoggiargliela sul braccio ma il tuo amico se la scrolla di dosso come farebbe con una mosca fastidiosa. "Scusami tu, Alenn" risponde, a disagio almeno quanto te. "Non dovevo dire quelle cose... "
"Ed io non dovevo stracciarti le carte..."
Un coro di risatine ti distrae dal toccante scambio di scuse. Glaby sta mimando l'atto di abbracciare qualcuno con passione e di baciarlo. Tu ed Etan vi allontanate l'un l'altro di un passo, imbarazzati.
"Ma va a... " borbotta il tuo amico, rivolto a Glaby prima di tornarsene a sedere al suo posto. Ti volti per seguirlo ma le risate maligne e i versi di Innocenzo t'infastidiscono troppo.
*[**se non lo hai ancora fatto**] ti volti e affronti Innocenzo nella speranza di chiarirti, almeno con la fazione dei "*laici*"? Vai al **7***
*Oppure vuoi ignorare Glaby e tornartene a sedere con i tuoi amici? Vai al **8***

12

Etan, che dall'espressione sul tuo volto deve aver intuito le tue intenzioni, allunga una mano per fermarti. Lo eviti con uno scrollone e ti getti nella calca puntando dritto verso l'oste. L'uomo ha un'espressione soddisfatta. La tua ira cresce sempre di più, man mano che ti avvicini, nell'udire che i prezzi delle merci sono gonfiati rispetto a quelli esposti sui listini alle pareti. Non solo quell'uomo infrange la legge e froda lo stato ma lo fa imbrogliando dei ragazzi! E' intollerabile!
Giunto davanti al bancone ne afferri il bordo, rosso in volto per la fatica e la rabbia. Pianti gli occhi addosso all'oste, in attesa di avere la sua attenzione. Dopo breve il suo sguardo incrocia il tuo e l'uomo ti fa cenno di spicciarti a dirgli cosa vuoi comprare.
Se possiedi la Competenza: ***Legge & Politica*** *vai subito al* ***51***
In caso contrario ***Effettua una Prova su FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà è d6+d10***
Bonus*: Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se hai la Competenza: ***Convincere*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova, vai al ***50***
In caso contrario vai al ***18***

13

Appena terminata la lettura dei Salmi venite fatti alzare e sospinti verso l'esterno. Hai sentito dire che in molti paesi, come nella Libera Confederazione, ad esempio, c'è l'uso di consumare lauti pasti il mattino. Secondo tuo padre si tratta di un'usanza barbara e decadente che ingrassa il corpo e ottunde la mente. Nonostante questo senti di invidiare profondamente tutti quei grassi e ottusi Confederali che non devono rimanere a digiuno fino all'ora di pranzo.
Fuori l'aria dell'alba è fredda e gonfia d'umidità. Il cielo grigio è coperto di nubi sparse sulle quali si riflette la luce del sole nascente. Il tutto dà alla squallida struttura del Rifugio e al molo in cemento un aspetto innaturale e vagamente inquietante. Le tue riflessioni poetiche sono però destinate ad avere vita breve. Venite tutti sospinti all'interno delle stive e i portelloni esterni vengono chiusi rumorosamente alle vostre spalle. L'interno della stiva è avvolta nella penombra, così dovete raggiungere i vostri posti a tentoni.
Fai appena in tempo a sedere sulla tua panca quando senti le vibrazioni aumentare d'intensità, diffondendosi dal pavimento attraverso la pianta dei piedi. Ti afferri istintivamente allo schienale della panca di fronte, mentre scossoni sempre più violenti sembrano lacerare l'aeromobile. Le paratie gemono mentre v'innalzate nel cielo uggioso. Solo quando la fase del decollo finalmente termina, e il dirigibile prende a muoversi orizzontalmente, vengono accese le poche lampade galvaniche di cui è dotato il comparto.
Vai al ***3***

14

Il portello di carico viene spalancato. Immediatamente la stiva è invasa da un odore penetrante: Un misto di stracci putridi lasciati a decomporre al sole, pungenti solventi chimici e tartufo.

La prima cosa che colpisce la tua attenzione, una volta varcato il portellone e messo piede sul cemento del molo aereo, è la quantità impressionante d'insetti che vorticano nell'aria tiepida del crepuscolo. Sapevi, per sentito dire, che le zone Selvagge sono popolate da insetti in quantità inimmaginabile, che alcuni di essi possono raggiungere dimensioni ragguardevoli -se non, addirittura, spaventose- e che costituiscono un pericolo assai maggiore di qualunque altra *Bestia Selvaggia*. Qui, a dire il vero, non scorgi nessun insetto più grande del tuo pollice; la maggior parte è piccola come quelli a cui sei abituato, né sembrano avere istinti aggressivi. L'unico pericolo, come ti accorgi quasi subito con disgusto, è quello di ingoiarne a manciate vista la quantità che vi ronza, striscia e svolazza intorno. Imitando i tuoi compagni di scuola alzi il bavero della giacca fino a coprirti la bocca e il naso in modo da respirare

attraverso lo spesso filtro del tessuto.
Mentre i marinai cercano di mettervi in riga un grosso aeromedusoide viene trascinato verso il dirigibile. Ha un aspetto leggermente meno patetico rispetto a quello visto a San Tazione ieri sera. Presumi che la stolida bestia non disdegni la gran quantità d'insetti che abita il luogo.
Incespicando e pestandosi i piedi a vicenda gli studenti di Vajerlsan si mettono in marcia in direzione dell'Ostello. Fatti pochi passi, però, un fischio prolungato intima l'alt. Aspettando di poter ripartire osservi affascinato un lungo animale settato che ti si è posato sulla manica della giacca: è dotato di quattro paia di ali, due scarlatte e due bluastre, il corpo verde pallido è cosparso di quelli che, temi, siano una quantità indecente di bulbi oculari. Un secondo fischio ordina di riprendere la marcia e l'insetto vola via, accompagnato da una vibrazione infastidita.
Sempre con il bavero della giacca premuto contro la bocca sollevi lo sguardo per distinguere qualcosa del paesaggio. La stazione di rifornimento di N.S. di Adler è enorme, se paragonata a quella di San Tazione. Conti almeno quattro moli sui quali, oltre al *Spada del Signore,* sono ormeggiati un paio di semplici aerostati commerciali goffi e panciuti. Un alto fischio lacera l'aria. Vedi alzarsi volute di denso fumo nero dinnanzi a te, segno inequivocabile della caldaia di una locomotiva che sta andando in pressione.
Mentre imboccate le rampe d'accesso che vi condurranno verso il Rifugio, allunghi il collo per catturare una visione d'insieme del panorama: a parte una chiesa in pietra e alcuni grandi edifici in mattoni, contraddistinti da ciminiere fumanti, scorgi solo poche manciate di poveri tetti di quello che deve essere il paese di N.S. di Adler. Scendendo lungo la rampa distingui meglio alcune abitazioni ricavandone però un'impressione di povertà: Nostro Signore di Adler sembra un paese nel quale la ricchezza passa copiosa, lungo la ferrovia e la linea aerea commerciale, ma senza però fermarvisi mai.
Attraverso il nugolo d'insetti intravedi il capo biondo di Alecsandro Cucnas davanti a te. Un tuffo al cuore ti fa dimenticare ogni altra cosa. Con fatica, e pestando qualche piede, ti sposti lateralmente in modo da poterlo guardare in viso senza essere scorto. - *Avrà già recuperato il mio spadino?* - ti domandi con angoscia. In fondo ha avuto tutto il giorno a disposizione. Mentre tu perdevi tempo chissà lui cosa ha fatto, con l'aiuto del fratello cadetto. Cucnas sta chiacchierando con un compagno. E' calmo, ostenta la sua perenne aria spocchiosa. Trovi odioso il modo in cui guarda dall'alto verso il basso il suo interlocutore, che pure deve essere figlio di un prelato quanto lui. Ancora più odioso però è l'atteggiamento colmo di soggezione con cu l'altro gli risponde. In ogni caso non scorgi il tuo spadino addosso a Cucnas. Potrebbe tenerlo nascosto sotto la giacca, certo, ma credi che se avesse già catturato il suo trofeo Alecsandro lo mostrerebbe a tutti. Non sarebbe in grado di dissimulare così bene il trionfo.
Lievemente rasserenato ti riavvicini ai tuoi amici, proprio mentre la massa di ragazzi abbandona le rampe dei moli e si avvicina all'entrata dell'Ostello.
*Vai al **49***

15

Etan alza brevemente lo sguardo verso di te ma tu, per tutta risposta, incroci braccia e gambe, fissando ostentatamente da un'altra parte.
"Non ti preoccupare" esclama Innocenzo, rivolto a Etan. "E' un idiota, Come tutti i *prelati*. Con noi starai meglio! I simili devono stare con i simili è una legge di natura"
"Alenn, non pensi che dovresti..." dice Ugeene, ma tu lo zittisci con una rispostaccia.
In seguito ti dispiacerà averlo trattato così male ma eri furioso con Glaby, per le sue parole, e con Etan per essersene andato, e anche con te stesso per la tua orgogliosa cocciutaggine. Ugeene aveva il solo torto di trovarsi a tua portata nel momento sbagliato.
Un'ora dopo noti che Etan sta iniziando a integrarsi con i ragazzi della cricca di Innocenzo e, per quando arriva il carrello portavivande con il pranzo, sembra ormai essersi ambientato perfettamente con quel gruppo.
Purtroppo la lettura finisce qui .Infatti la decisione che hai fatto prendere ad Alenn compromette in modo definitivo i suoi rapporti con Etan Luxer. Senza la sua presenza anche la tua amicizia con Ugeene Ciric si farà instabile. Continuerai a frequentarlo per necessità, essendo entrambi emarginati dagli altri studenti, ma senza il vero affetto che contraddistingue un'amicizia. Una volta giunto a Vajerlsan la tua strada si allontanerà sempre più da quelle di Ugeene e di Etan impedendoti, di fatto, di proseguire nell'avventura narrata in questi libri.

FINE

16

*Hai la possibilità di tentare **solo** **quattro** **acquisti**. Non è detto che l'oste sia disposto a venderti tutto ciò che vedi scritto nei listini appesi ai muri, né che abbia tutto disponibile.*
*Di seguito trovi una lista di oggetti che puoi **tentare** di comprare, a fianco di ogni oggetto è indicato il prezzo* ufficiale*, che non è detto corrisponda ai soldi che l'oste potrebbe chiederti. Sotto il nome dell'oggetto è presente una breve descrizione del medesimo.*
Studia attentamente la lista, scegli quali saranno i quattro oggetti che tenti di acquistare, quindi segnali da qualche parte (Retro di una scheda, palmo della mano, ecc.) per evitare la tentazione di imbrogliare.
***Nota**: Puoi comprare più esemplari di un medesimo oggetto, senza intaccare il limite dei quattro acquisti. In pratica se scegliessi, ad esempio, di provare a comprare una **Candela di Sego** e nel prossimo paragrafo scoprissi che tale oggetto è disponibile, allora potrai decidere sul momento quante Candele acquistare.*

Sacca da Viaggio (P) - ***3 Cent***

(Una sacca in stoffa con un laccio che consente di chiuderla e di gettartela su una spalla. Il suo possesso ti consente di usare gli spazi SACCA DA VIAGGIO sulla scheda di Alenn)

Coltellino a serramanico (P) - 5 Cent

(Lama lunga 7 cm con un lato tagliente. Manico di legno)

Tabacchiera (vuota) (P) (0/10) - 3 Cent

Una semplice scatolina di legno con lo stemma Imperiale inciso a fuoco. Può contenere fino a 10 prese di funghi da pipa in polvere)

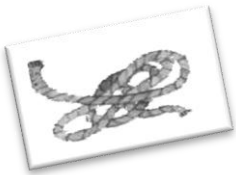
Presa da pipa (1) (-) - 1 Cent l'una

(Si tratta di una minima quantità di funghi da pipa in polvere di qualità media, necessiti di una tabacchiera per contenerli. La polvere di fungo si può sniffare, fumare o regalare a chi fuma)

Pipa di legno vero (P) - 15 Cent

(Una semplice pipa di legno - ma sospetti che sia fatta nel legno di Adler a dispetto di quanto dichiarato - priva di ogni raffinatezza.)

Fune robusta (10 metri) (M) - 10 Cent



(Semplicemente una bella fune di tre centimetri di diametro e lunga dieci metri. Forse utile a un marinaio, a un ladro o a un aspirante suicida. Peccato che tu non rientri in nessuna di queste categorie)

Set da scrittura (P) -30 Cent

(Comprende uno stilo, due ampolle d'inchiostro, un lapis, un raschietto per eliminare gli errori, un foglio di carta assorbente e qualche foglio su cui scrivere)

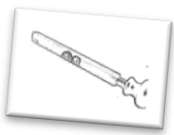
kit del Primo Soccorso (P) - 4 Cent

(Una scatolina di latta contenente ago sterilizzato e filo per le suture, bende pulite, garza, piccola ampolla di disinfettante e una foglia di *Rederum Hypnotica,* la quale, se masticata, allevia il dolore per qualche tempo)

Set da barba (P) - 15 Cent

(Comprende una saponetta marca "*Impero*", un rasoio a mano libera, due lame di ricambio, una spazzola da barba)

Acciarino Pneumatico (P) - 20 Cent



(Un tubo d'ottone con stantuffo a doppio cappelletto di cuoio, stretto da un dado cilindrico cavo che contiene l'esca. Premendo ed estraendo rapidamente il pistone, l'esca si accende grazie al calore sviluppato nella compressione adiabatica)

Candela di sego (1/5) (-) - 2 Cent l'una

(Candelaccia in sego, puzza e dura poco ma permette di vedere nel buio)

Scatola di fiammiferi (5/20)(P) - 2 Cent

(Scatola con un lato abrasivo che consente di accendere le capocchie di zolfo dei fiammiferi, costituiti da legnetti lunghi 12 cm in legno di Adler. Contiene al suo interno già 5 fiammiferi)

Fiammiferi sfusi (5) (-) - <u>1 Cent per mazzetto da 5</u>
(Il singolo fiammifero è fabbricato con il legno di Adler, è lungo 12 cm e dotato di una capocchia di zolfo. Richiede una scatola di fiammiferi per essere contenuto. I Fiammiferi si vendono a gruppi di 5)

Coperta Militare (M) - <u>8 Cent</u>
(Per dormire più comodi e caldi o magari per sonnecchiare durante il giorno sul dirigibile)

Cuscino imbottito da stracci (P) - <u>3 Cent</u>
(Utili per ammorbidire le rigide panche del dirigibile)

Bussola militare (P) - <u>20 Cent</u>
(Un aggeggio metallico di 12 cm di diametro dai bordi arrugginiti. Sulla cassa inferiore s'intravede l'immagine cancellata di uno stemma che non ti pare neppure quello vaticano... almeno funziona)

Pomata repellente per insetti* (P) *<u>- 8 Cent</u>
(Un tubo lungo 15 cm, in cartone, contenete una polpa giallastra e maleodorante in grado di tenere alla larga per lungo tempo - una notte - la maggior parte degli insetti Selvaggi)

Borraccia militare da 1,5 l. (P) - <u>8 Cent</u>
Tipica borraccia militare in metallo leggero e ricoperta di panno grigio. Contiene del vino a detta dell'oste "squisito"...)

Sapone (P) - <u>2 Cent</u>

(Saponaccio adatto più a lavare i vestiti che un corpo umano. Ma in mancanza d'altro...)

Saponetta profumata (P) - <u>25 Cent</u>
(Piccola rosea e profumata. Produce una soffice schiuma e costa per quel che vale)

Razioni militari (P) - <u>3 Cent l'una</u>
(Razioni militari da campo standard, comprendenti: Gallette secche, carne di manzo/maiale sotto sale; due uova in salamoia, un trancio di pesce sottosale. Il tutto contenuto in una bassa latta metallica con l'apertura a strappo)

Distillato Alcolico (P) - <u>6 Cent l'uno</u>
(Distillato di patate, contenuto in una bottiglietta da 33 cl. Può essere usato per disinfettare tagli o, se il fegato regge, per ubriacarsi)

Breviario (P) - <u>25 Cent</u>
(Con oltre 100 preghiere selezionate e approvate dal Capitolo dell'Ortodossia. Si tratta di un volume spesso ma di dimensioni modeste, perfetto per essere portato in una tasca interna sotto la giacca. La copertina è di pelle nera recante una croce incisa sopra)

Croce in legno (P) - <u>15 Cent</u>
(Una semplice croce con la figura del Cristo malamente dipinta. Piuttosto grossa per essere indossata, è forse più adatta a essere appesa sopra la testiera del letto)

Scodella e Cucchiaio (P) - <u>3 Cent</u>

(Del tutto identica a quelli in uso sul dirigibile. Con un po' di fortuna averne una doppia ti potrebbe permettere di ottenere una doppia razione o forse una doppia punizione)

Mazzo di carte da Ter (P) - 5 Cent
(Permette di giocare al gioco del Ter)
Scatolina di grasso (2/5) (P) - 4 Cent
(Una scatola rotonda di circa 10 cm di diametro, riportante una falce sul coperchio - il motivo di ciò è insondabile.- All'interno è già presente una minima quantità di grasso dall'origine incerta. Ideale per impomatarsi i baffi, per ungere serrature o altro)
Grasso sfuso (1) *(P) - 1 Cent l'uno*
(Richiede una scatolina per il grasso per essere contenuto)
*Quando hai deciso, vai al paragrafo **34** per scoprire cosa l'oste è disposto a venderti e a quali prezzi.*

17

Passate il resto del pomeriggio a fare deduzioni sulla disposizione delle sezioni del aeromobile. Le uniche cose di cui siete sicuri è che le tre stive di carico sono allineate sul livello più basso della nave e che, subito dopo, si trova la sala mensa e la cucina. Per il resto riempite i fogli di carta di Ugeene di teorie e ipotesi sempre meno credibili. Il fatto è che non avete nemmeno idea di *quali* siano le sezioni che compongono un'aeronave.
Anchilosato, con la testa che ti duole, sollevi in alto le braccia, sgranchendoti. Guardando verso l'oblò ti rendi conto che la luce proveniente dall'esterno sta scemando rapidamente. Che stia già calando la sera? Ti domandi con una morsa di panico. Ti rendi conto di aver passato tutto il pomeriggio a fare strampalate teorie e stupidi disegnini ma di non aver preparato alcun vero piano d'azione. Osservi con rammarico Ugeene ripiegare gli inutili fogli pieni di scarabocchi e rimettere il mozzicone di lapis al sicuro nel proprio giacchetto.
Ti sembra che l'aeromobile stia scendendo di quota.
"Dicci, Ugeene" chiede Etan. "In quale idilliaco angolo dell'Impero dovremo pernottare oggi?"
Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d6
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Tempra**, riduci la difficoltà di **-1
*Se fallisci, la fatica mentale del pomeriggio ti riduce di **-2 punti il Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se superi la prova, invece perdi solo **-1 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*In ogni caso vai al **25***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

18

"Lei sta infrangendo la legge! non può vendere questi oggetti a noi... " gridi, sovrastando il rumore della folla e gelando l'oste a metà di un gesto.
Attorno a te i ragazzi continuano ad accalcarsi e a urlare le proprie richieste, agitando in aria i borselli, ma l'uomo adesso li ignora. La sua attenzione è completamente rivolta a te. "Ma di che t'impicci! Non sto facendo nulla di male..." ribatte. "Che cosa ne vuoi saperne tu a chi posso vendere o non vendere! Vai via se non vuoi che ti dia una sculacciata!"
Il tono dell'uomo è talmente sicuro da far vacillare le tue convinzioni. Che le tue informazioni fossero sbagliate? Forse questo gestore ha il permesso di vendere a chiunque le merci dello Spaccio. Forse la legislazione è cambiata. Oppure le cose non stanno come credevi tu. Sei assalito da mille dubbi, ti mordicchi il labbro inferiore domandandoti cosa fare. L'oste ti scruta ancora per un istante, quindi torna a occuparsi della folla di ragazzini rumoreggiante. Umiliato e furente con te stesso per non essere riuscito a tener testa all'uomo ti volti e, spintonato chiunque ti si pari davanti, esci dal negozio.
*Perdi **-1 Punto Volontà** e vai al **55***

19

Alla tua proposta Etan risponde con un grido di giubilo mentre Ugeene sospira scuotendo la testa. In men che non si dica siete nuovamente seduti sul metallo freddo del pavimento che rimescolate il consunto mazzo da Ter.
*In determinati momenti, durante la lettura (ma soprattutto nei prossimi libri, quando Alenn sarà giunto a scuola) ti si presenterà l'opportunità di acquisire una nuova Competenza oppure di affinarne una che già possiedi. In quei casi sarà bene possedere dei **Codici Didattici**, ossia dei particolari bonus che si acquistano studiando, allenandosi, facendo ricerche o i compiti. Accumulare Codici Didattici, quindi, è molto importante per aumentare le future* chances *di acquisire nuove Competenze.*
*Nel caso specifico allenarsi a giocare a Ter, come stai facendo tu, oltre che divertente può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze: **Gioco d'Azzardo; Empatia; Velocità di mano; Mentire/Recitare**. Scegli quale Competenza vuoi studiare (una e una soltanto) quindi effettua la Prova relativa. Se superi la Prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare la relativa Competenza.*

*Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Gioco d'Azzardo***
Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **GdA+1***

Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Empatia**
Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **Em+1***

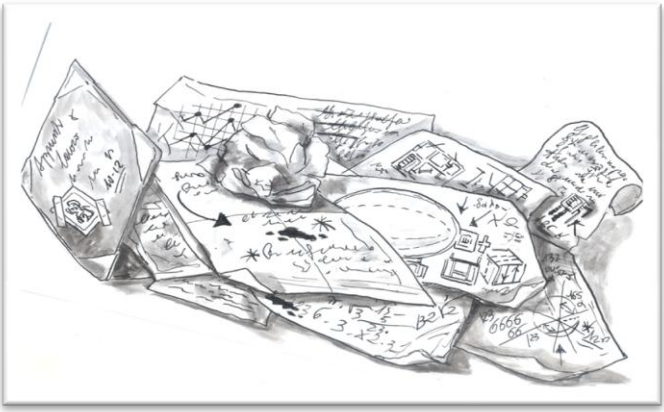
Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Mentire/Recitare**
Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d10
Se riuscito, segna il Codice Didattico: ***M/R+1***

Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Velocità di Mano**
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12
Se riuscito, segna il Codice Didattico: ***VdM+1***

Quando hai fatto procedi con la lettura al ***65***
Nota*: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: GdA+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: GdA+2, dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire o migliorare quella Competenza.*

20

"Ugeene"
Il suono della tua voce, o forse l'intonazione greve, che non sei riuscito a dissimulare, fan sobbalzare il tuo amico. "Alenn..." risponde, lanciandoti una fuggevole occhiata.
Esiti per un istante, cercando parole che forse non possiedi. Cade il silenzio. Ti dibatti alla ricerca di un modo per introdurre quel che senti di dover dire. "Ugeene, ascolta... ecco, io volevo... magari mi chiedevo se tu... ecco, dopo quel che ha detto Cucnas ieri sera, forse..." serri la mascella con forza, per impedirti di continuare a farfugliare.
Etan si sta osservando le stringhe delle scarpe e da l'impressione di essere molto, molto scomodo sulla sua panca.
Ugeene finalmente si decide a incrociare il tuo sguardo ma quello che vi leggi dentro è solo un'imbarazzante voglia di piangere. "Alenn, ti ringrazio, veramente, anche te Etan. Almeno mi state ancora vicini dopo... Però non credo di volerne parlare... *davvero*..."
"Bene!" esclama con forza Etan. "Allora parliamo d'altro! Non so, ad esempio io, ieri sera..."
"Forse invece parlarne ti farebbe bene" continui, ignorando il tentativo di sviare il discorso di Etan. "Io non ti giudico. Qualunque sia la verità tu resti un mio amico, Ugeene..." fulmini con lo sguardo Etan che ti sta facendo cenno di no, mimando con le labbra le parole: - *Lascia perdere* -. "Sei un *nostro* amico! E gli amici servono anche a questo: a parlare dei problemi. No?" concludi, ignorando le smorfie di Etan.
Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d12.
Bonus*: Il* ***Grado di Amicizia*** *con Ugeene Ciric equivale al bonus da sottrarre al risultato dei dadi.*
Se hai la Competenza: ***Convincere,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1****.*
Superi la prova? Vai al ***53***
Se invece la fallisci, vai al ***22***



21

"*Ummm*... allora, questo è un *Merenghi 715"* dice Ugeene, prendendo appunti sul foglio appoggiato sopra le ginocchia "Per quanto ne so è un dirigibile modulare. Mi ricordo di aver visto lo schema di un modello simile a questo, una volta, sulla scrivania di mio padre..."
"Scusa in che senso *modulare*?" lo interrompe Etan.
"Hai presente ieri, quando ti sei avventurato alla ricerca di cibo?" dice Ugeene, senza riuscire a non assumere un tono critico. "Per passare da questa stiva a quella di fianco hai superato un breve passaggio. Giusto?"
"Sì. E faceva anche un freddo cane"
"Le moderne aeronavi sono costituite da sezioni indipendenti tenute assieme da un impalcatura centrale e da cavi d'acciaio. In pratica questa stiva è collegata a quella di fianco solo da un passaggio sospeso nel vuoto ed è tenuta agganciata al resto della nave da quattro cavi d'acciaio"
Etan si guarda attorno, rabbrividendo visibilmente e non certo per il freddo. Al contrario di lui eri a conoscenza della struttura dei moderni dirigibili da guerra. Nonostante ciò fino ad ora non avevi mai realizzato che, davvero, la tua vita fosse sospesa a solo da quattro miseri cavi. Pensarci ti fa sentire improvvisamente vulnerabile e spaventato.
"Ma..." inizia Etan.
"Perché..." lo previene Ugeene, sfoderando il suo tono saccente. "In caso d'incendio, o se una sezione venisse colpita da una bordata nemica, o ancora se un gruppo di Incursori tentasse un abbordaggio, basterebbe far saltare quattro fermi per liberarsi di una sezione"
"Ma da fuori..."
Di nuovo Ugeene non lascia a Etan il tempo di terminare la frase. "Dall'esterno, ovviamente, non vedi nulla di tutto ciò. Un sottile rivestimento ricopre la struttura modulare in modo da impedire al nemico di sapere con esattezza dove si trovi la plancia di comando, ad esempio, o la sala motori"
Etan si guarda gratta vigorosamente la testa.
"Va bene. Ma tutto questo come ci aiuta?" domandi a Ugeene, che intanto ha disegnato la sagoma dell'aeronave sul suo foglio.
"Più che aiutarci ci rende la vita difficile. Infatti, essendo modulari, non c'è

modo di sapere come sono disposti con esattezza i vari comparti"
"Quindi..." salta su Etan. "Non c'è modo di immaginare dove siano tenuti i nostri bagagli. Volete dire che abbiamo già perso la sfida ancor prima di cominciare?"
"No!" lo interrompi deciso. l'idea di farti umiliare davanti a tutti, compresi i tuoi amici, e di dover ammettere di essere stato fregato da Cucnas ti fa montare il sangue alla testa. "No! ci deve pur essere un modo di *intuire* dove possano trovarsi i nostri bagagli"

Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8

Bonus: Se possiedi l'Oggetto: ***Attestato culturale*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se hai la Competenza: ***Cultura militare*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Tattica & Strategia*** *diminuisci la diff. di* ***-1***
Se hai la Competenza: ***Codifica e decodifica*** *diminuisci la diff. di* ***-1***

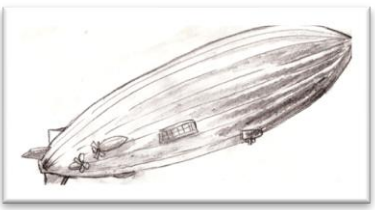
Se superi la prova, vai al ***43***
In caso contrario vai al ***17***

22

Ugeene esita a lungo. Il suo volto si contorce in una smorfia di pena. Etan, dal canto suo, cerca senza successo di scomparire all'interno dello schienale della propria panca. Tu, a disagio, attendi.
Quando infine parla, Ugeene lo fa in un sussurro appena udibile ma il dolore nella sua voce è perfettamente percepibile. "E' vero" dice. "E' vero! Sono identico a mio padre ed è per questo che lui mi odia! Sono un... un... un *naturale!* Ed è per questo che MI ODIO!"
Rimani sconvolto dalla veemenza del tuo amico. "Ugeene, scusa..." balbetti. "Io volevo solo..."
"Solo, cosa? Compatirmi? Ficcare il naso? Prendermi in giro?"
"Aiutarti" mormori. "Non ti prenderei mai in giro, sei un amico"
Lo sguardo furente di Ugeene si scioglie nella consapevolezza che stai dicendo la verità. Lo vedi arrossire. Quando parla di nuovo è tornato a essere il Ugeene di sempre. "Scusami Alenn. Lo so che volevi aiutarmi... ma, se davvero vuoi farlo, l'unico modo è non parlare più di questa faccenda. *Mai più*! E' una cosa solo mia, capisci?"
"Bene. Benissimo!" interviene Etan, che fin'ora aveva fatto finta di essere parte integrante dell'arredamento della stiva. Anche se con meno entusiasmo di Etan anche tu annuisci.
Rinfrancato Ugeene vi regala un sorriso stiracchiato prima di tuffare la faccia in un immenso fazzoletto ricamato, soffiandosi rumorosamente il naso.
Dal fondo della stiva, là dove Innocenzo e la sua cricca si sono sistemati, senti alzarsi una risata, seguita da un commento sottovoce. Ti chiedi se e quanto gli altri ragazzi abbiano sentito delle parole di Ugeene.
La tua Invadenza fa si che il ***Grado di Amicizia*** *con Ugeene Ciric diminuisca di* ***-1.***
Vai al ***42***

23

"Guarda che si vede lontano un miglio" dice Ugeene.
"*Eh*? Cosa?" rispondi, sbattendo le palpebre.
"Hai sbirciato sotto la prima carta e poi hai pescato quella che stava sotto"
"*AHAA*! E così Alenn è stato beccato a barare" interviene Etan. "Ora cosa facciamo? Gli tagliamo le mani? Lo gettiamo giù dal dirigibile?"
"*Bah*, secondo me mi avete visto solo perché sapevate che avrei provato a barare! Altrimenti non ve ne sareste accorti!" replichi, incrociando le braccia. "Piuttosto, ora che facciamo? Continuiamo la partita o la mandiamo a monte?"
Ugeene lancia un'occhiata fugace alle proprie carte quindi dice: "*Mah*, io direi di mandare tutto a monte. Ricominciamo la partita e magari facciamo che Alenn deve mettere delle *fiches* nel piatto, come multa"
Etan approva entusiasticamente l'idea dell'amico. Dopo aver prelevato un pugno di tuoi fagioli e averli messi nel piatto ti esorta a riprendere a giocare e a non farti più sorprendere a imbrogliare.
*Sposta un **d6 Fagioli** dalla tua Dotazione al Piatto. Torna al paragrafo **26** e ricomincia a giocare una nuova partita.*



24

"Si tratta di un fungo Selvaggio, un micete della famiglia *Acanthohyphidie*" esordisci, godendoti le espressioni stupite dei tuoi amici "E' molto diffuso, soprattutto nella zona temperata al confine o oltre i settori Umanizzati. Pur trovandosi frequentemente allo stato Selvaggio, viene coltivato ormai da secoli visto che il suo epitelio, una volta trattato ed essiccato, assume l'aspetto e la consistenza del legno. Consente di costruire mobili e attrezzi di vario tipo a prezzi ridotti: certo, la qualità e la resistenza sono minori rispetto al legno “vero" Se lo stupore ammirato di Ugeene ti rinfranca l'ego, l'espressione confusa di Etan è impagabile. Non si capacita del fatto che sia tu a tenere lezione anziché l'amico.
Prima che Etan possa scovare qualche commento, probabilmente acido nei tuoi confronti, Ugeene ti elargisce un sorriso ammirato e riprende a parlare.
*Guadagni **+1 Punto Volontà** e vai al **32***

25

"Il paese dove atterreremo si chiama ***Nostro Signore di Adler***. Prende il nome da un certo Tobias Adler! Conta 880 abitanti di cui..." con evidente sforzo Ugeene si trattiene dallo snocciolare tutti i dati che ha mandato a memoria prima di partire. Evitando lo sguardo ironico di Etan si limita ad aggiungere: "Diciamo solo che è un pochino più grande e civile di San Tazione. Ci passa anche la linea ferroviaria che unisce San Pio XX ad Agria"
"Tobias Adler... ma non è un nome *ebraico*?" domanda Etan con tono schifato, come se il solo pronunciare il nome di quella religione lo ripugnasse.
Adler... Adler... il nome non ti è nuovo. Non riesci però a mettere a fuoco dove tu lo abbia già sentito, fino a che Ugeene non dice: "Mai sentito parlare del *Legno di Adler*?" Ti dai una pacca mentale sulla fronte. Ma certo! non hai idea di chi fosse questo Tobias Adler, se era un giudeo o meno, ma conosci benissimo il "legno" che da lui prende il nome. In realtà si tratta di un fungo dal quale si ottiene una sostanza simile al legno.
Se hai la Competenza: ***Zoologia & Botanica*** *o, in alternativa, possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *e, per una volta, vuoi rubare a Ugeene il ruolo di* "sotuttoio" *vai al* ***24***
Se non t'interessa approfondire o non possiedi i requisiti richiesti, vai al ***32***

26

Il Piatto Base è ***1 Fagiolo****. Se nel mettere la Puntata qualcuno va in bancarotta (cioè non ha la possibilità di mettere questo Fagiolo) ricorda che non potrà pescare alcuna carta ne fare alcuna azione durante questa Partita.*
1° Mano
*Cancella -****1 Fagiolo*** *dalla Dotazione di tutti i Giocatori e trasferiscili nel Piatto. Quindi, partendo dal* ***1°G*** *(Alenn, se questa è la prima partita) e procedendo in senso antiorario, determina con il lancio di un d6 e un d10 quale carta viene pescata. Fai una croce sul numero posto sopra la carta. Nel caso venga pescata una carta normale, trascrivine il valore in una delle tre sagome vuote poste vicino al nome del giocatore che l'ha presa.*
Se invece la carta pescata è una ***CS*** *agisci di conseguenza:*
*- ALENN****: decidi se utilizzarla o cambiarla con un'altra carta dal mazzo.***
- ETAN: Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
1 = *gioca su di se;* ***2 o + =*** *cambia.*
Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori qualcuno lo gioca, altrimenti cambia. Potendo scegliere manda fuori Ugeene.
UGEENE:Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
4 o - = *gioca su di se;* ***5 o + =*** *cambia.*
Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori qualcuno lo gioca, altrimenti cambia. Potendo scegliere manda fuori Etan.
Quando tutti hanno pescato la propria carta lancia un d6, quanto hai ottenuto?
1-2*. Procedi al* ***38***
3-4. *Procedi al* ***41***
5 o più. *Procedi al* ***57***

27

Un improvviso spiffero freddo, seguito da una voce sgradevole, distoglie la vostra attenzione dal gioco. Il portello che unisce la vostra stiva di carico al resto dell'aeromobile è stato spalancato dallo stesso ruvido marinaio di ieri, che ora riversa nella stiva, in egual misura, imprecazioni e odore di zuppa. Veloce come il vento Etan fa scomparire il mazzo da gioco mentre l'arcigno sottufficiale ordina agli studenti di mettersi in fila per il rancio.
Tra una partita è l'altra non ti eri nemmeno reso conto di trovarti in viaggio da così tanto tempo. Il profumo che si spande in aria risveglia il tuo stomaco, ricordandoti che sei a digiuno dalla sera prima.
Nelle partite a carte che hai appena disputato come te la sei cavata? Su trenta fagioli totali quanti ne hai alla fine?
Se hai almeno 24 fagioli o più allora guadagni fino a ***+1 Punti Volontà*** *per aver scoperto di avere talento nella difficile arte del gioco. Se al contrario hai solo 4 Fagioli o meno, ti demoralizzi, al punto che perdi* ***-1 Punto Volontà****.*
Qualunque quantità intermedia di fagioli non ha influenza sui tuoi Punti Volontà.
Segnati l'Oggetto: ***Mazzo di Carte (P)****. Prosegui la lettura al* ***48***

28

Un improvviso spiffero freddo, seguito da una voce sgradevole, vi distoglie dalle vostre chiacchiere. Il portello che unisce la vostra stiva di carico al resto dell'aeromobile è stato spalancato dallo stesso ruvido marinaio di ieri, che ora riversa nella stiva, in egual misura, imprecazioni e odore di zuppa.
Tra una cosa è l'altra non ti eri nemmeno reso conto di trovarti in viaggio da così tanto tempo. Il profumo che si spande per l'aria risveglia il tuo stomaco, ricordandoti che sei a digiuno dalla sera prima.
Se negli appunti hai un Codice: ***PP-L*** *cancellalo e vai subito al* ***40***
In caso contrario vai al ***48***

29

Appena puoi accenni alla sfida lanciata da Alecsandro Cucnas la sera precedente. Etan e Ugeene reagiscono dimostrando un immediato interesse. Anche troppo nel caso di Etan che si mette ad affibbiare nomignoli sempre più coloriti al tuo sfidante. Ti senti pervadere da un senso di calore. Non avevi idea di come avrebbero reagito i tuoi amici a una tua richiesta d'aiuto. Temevi che Ugeene se ne tirasse fuori, bollando il tutto come una *stupidaggine*; o che Etan la reputasse una cosa da *figli del clero* e se ne disinteressasse. Invece entrambi sono fermamente intenzionati a darti tutto l'aiuto possibile.

Mentre uno arranca nel tentativo di trovare epiteti sempre diversi per Cucnas, l'altro estrae un mozzicone di lapis dalla casacca e sfoglia l'inseparabile libro fino a estrarne alcuni fogli di carta, accuratamente ripiegati tra le pagine.

Etan smette di imprecare, guardando l'amico con aria interrogativa.

"*Ehm*... tengo sempre qualche foglio tra le pagine dei libri che leggo. Caso mai sentissi l'impulso di prendere qualche appunto, sai, non mi piace scarabocchiare l'interno dei volumi"

Etan scuote la testa. "Allucinante. Non solo perde tempo con i libri ma addirittura se li *commenta da solo".*

"Penso sia utile avere sempre con sé dei fogli" replica Ugeene. "Sai, nel caso ci venisse qualche buona idea. Potrebbero tornare utile ad Alenn nella sua sfida" .

"Sì è senz'altro un'ottima idea" intervieni, per prevenire una risposta di Etan che sicuramente vi avrebbe portato fuori strada.

"Va bene... ma da dove cominciamo?" domanda Etan.

"Dal posto dove tengono i nostri bagagli. Qualcuno ha qualche idea di dove possa essere?" risponde Ugeene.

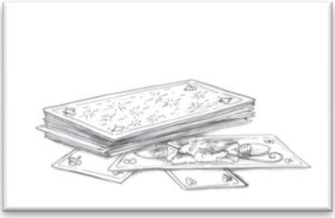
"*Bof*... e dove vuoi che li tengano?" replica l'altro con un'alzata di spalle. "Ma nelle stive di car... *ehm*" conclude, arrossendo fino al collo nel rendersi conto della stupidaggine che stava dicendo.

Sorridi. "Bene. Escludendo per un attimo che i nostri bagagli stiano volteggiando, invisibili, sopra le nostre teste, Dove altro potrebbero trovarsi?"

Etan e Ugeene si scambiano un'occhiata. Il primo allarga le braccia. L'altro fa spallucce, dicendo: "Qualcuno ha un idea di come sia fatto un dirigibile? Voglio dire, si tratta di un bel po' di bauli, e anche belli grossi. Se escludiamo le stive di carico, perché ci siamo noi, dove altro potrebbero essere stati messi?"

Sposti la tua attenzione su Ugeene. "Ieri, quando ci siamo conosciuti, hai detto di conoscere questo dirigibile, sapevi il modello e tutto. No?"

*Vai al **21***



30

*Per **imbrogliare** a Ter è necessario essere rapidi e saper cogliere il momento adatto. Quando entrambi i tuoi avversari sono distratti è il momento di dare una velocissima sbirciatina alla prima carta del mazzo e, se non ti piace, farla scivolare in fondo al mazzo.*

Puoi provare a barare ogni qual volta peschi una carta. Nella parte destra della Plancia di Gioco c'è un riquadro nel quale segnare la difficoltà da superare per barare, eventuali bonus al tiro del dado e un numero di Paragrafo al quale andare se si viene scoperti.

Segnati dunque che contro Etan e Ugeene per barare devi:

Effettuare una Prova su: DESTREZZA a difficoltà d10

Bonus: *Se possiedi la Competenza: **Velocità di Mano** riduci la difficoltà di **-2** (scrivi -2 nell'apposito riquadro)*

*Se possiedi la Competenza **Gioco d'Azzardo,** riduci la difficoltà di **-2** (scrivi -1 nell'apposito riquadro)*

*Se **superi la prova,** vuol puoi tirare nuovamente il d6 e il d10 per pescare un' altra carta ma dovrai accettare questo secondo risultato quale che esso sia.*

*Nel caso la **prova fallisca,** devi recarti immediatamente a un paragrafo particolare segnato poco sotto (in questo caso il **23**) nel quale si sconta il fatto di essere stati scoperti. Scrivi dunque Par. 23 nella casella alla dicitura* **Se colto sul fatto vai al:**

*Ora torna al **26** rimescola le carte (cioè cancella le spunte sui numeri delle carte) e comincia una nuova partita usando la nuova possibilità di barare.*

31

"Senti, Innocenzo, non capisco perché dobbiamo essere nemici. Io sono dalla tua parte" dici.

Innocenzo Glaby sbuffa. "Sei un *prelato*. Un nemico. Punto e basta!"

Il sorriso amichevole che ti eri stampato sul volto vacilla. Con uno sforzo non indifferente lo mantieni inalterato e fai un altro tentativo di risolvere civilmente la cosa: "Senti, io credo che l'idea di Cucnas sia sbagliata... sbagliatissima! Voi figli di laici avete gli stessi diritti di noi figli del clero. Davvero! Non puoi emarginare me e i miei amici anche se siamo dalla vostra parte" con la coda dell'occhio noti alcuni *laici* annuire.

Anche Innocenzo pare accorgersi del fatto che stai mietendo consensi e la cosa sembra farlo imbestialire. Inaspettatamente ti spintona. Allarghi le

braccia, indietreggiando rapidamente per evitare di cadere.
"Se vuoi sapere come la penso" sibila. "Penso che non ci si possa fidare di te. Alla prima occasione ci tradiresti per andare con quelli della tua razza" restituire lo spintone a Innocenzo e dirgli in faccia quel che pensi di lui ti alletta ma, con uno sforzo supremo, ti costringi a continuare a sorridere. Peccato che il leader dei *laici* non abbia ancora finito con le invettive: "Se tu e il tuo amico *naturale* siete ancora qui è solo per nostra concessione e perché siete amici di Luxer, che è uno di noi. E... e... e se provi ancora ad aprire bocca, giuro che ti spedisco nella stiva numero due a calci nel sedere!"
Durante la sfuriata un paio di lacchè di Innocenzo, particolarmente grossi e dalle espressioni ottuse, si sono alzati in piedi e osservano la scena pronti a mettere in pratica la minaccia del loro capo. Quando senti chiamare Ugeene: *naturale,* vedi rosso. Una vocina, nelle profondità del tuo cervello, ti scongiura di non fare stupidaggini ma, rumorosa come un coro di campane, un altra voce ti urla di zittire Innocenzo a suon di cazzotti.
Effettua una Prova su: FREDDEZZA, La difficoltà è d6
Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se ***fallisci*** *la prova, ti scagli addosso a Innocenzo Glaby cercando di fargli più male possibile! Vai subito al* ***63***
Se invece ***superi*** *la prova puoi decidere se:*
- Far rimangiare le parole a Innocenzo a suon di cazzotti, al ***63****.*
- Oppure se lasciar correre e inghiottire il tuo orgoglio. in questo caso ***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d10***
Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Oratoria****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi questa prova *aumenta di* ***+1*** *punti la tua* ***Popolarità.***
Se invece fallisci, diminuisci di ***-1*** *la tua* ***Popolarità.***
In ogni caso vai al ***8***

32

"Quindi..." continua Ugeene. "Da secoli in questa zona si coltiva il *Legno di Adler*. Per inciso, credo proprio che il signor Adler in effetti fosse un ebreo, ma parliamo dei Tempi Antichi. Praticamente tutta la Diocesi di Termen vive sulla coltivazione, lavorazione ed esportazione del Legno di Adler"
"Va bene" replica Etan. "Ma guardate che sapevo *benissimo* cos'è il *Legno di Adler*. Abbiamo un sacco di mobili di quel materiale a casa. Solo che mica lo chiamiamo per nome, no? Sul momento non avevo fatto mente locale. Ecco!"
"Stiamo proprio atterrando" borbotti, aggrappandoti alla tua panca, mentre il dirigibile si mette a tremare paurosamente, sballottandovi a destra e a manca. Pochi minuti e molti scossoni dopo il rumore dei bruciatori diminuisce per poi cessare del tutto. Siete atterrati presso la Stazione di Rifornimento di *Nostro Signore di Adler.*
Vai al ***14***

33

Risoluto afferri il mazzo di carte che Etan aveva già iniziato a mescolare. "No" esclami. "Ugeene ha ragione! Il gioco d'azzardo è male. Non parteciperò a nessuna partita e non ti consentirò di cadere nelle spire del vizio"
"Ma che... *ehi*, ridammi il mio mazzo!" Etan cerca di riappropriarsi delle carte. "Mi spiace, Etan" sospiri, ben sapendo che il tuo amico non comprenderà quello che stai per fare. "Mi spiace davvero ma lo faccio per il tuo bene" velocemente afferri una vecchia carta facendola a pezzi. Ignorando il grido di protesta di Etan porti a termine la tua opera di distruzione, spargendo coriandoli di carte da gioco sul pavimento. "Un giorno mi sarai riconoscente per questo"
Etan ti fissa con gli occhi fuori dalle orbite e il viso congestionato. "Grato?" sbotta dopo quasi un minuto. "*Mi sarai grato un giorno...* le stesse parole che dice mio padre prima di prendere la cinghia o il bastone... sei... sei..." Etan incespica, nel tentativo di trovare le parole. "UN BASTARDO!" urla infine, alzandosi di scatto "UN PRESUNTUOSO BASTARDO ECCO COSA SEI! ... *PRELATO* MALEDETTO!" detto questo ti volta le spalle, dirigendosi verso il più vicino gruppi di ragazzi, tra i quali Glaby.
Con un senso di oppressione al torace abbassi gli occhi sul pavimento coperto di pezzetti di carta. Ti domandi se non hai forse esagerato o se non c'era un modo migliore di far capire a Etan il pericolo insito nel gioco d'azzardo. Ti siedi e solo ora ti rendi conto di aver agito, e parlato, esattamente come avrebbe fatto tuo padre al tuo posto. Ma tu non sei il padre di Etan sei suo amico! A patto che lui ancora ti consideri come tale.
Una mano calda e lievemente sudaticcia si posa sul tuo avambraccio. E' Ugeene. Ti guarda con occhi scintillanti. "Sei stato... non so, forse eccessivo ma penso che tu abbia fatto la cosa giusta. Per quel che può valere, sappi che sono d'accordo con te".
Rispondi con un sorriso sghembo alle parole di Ugeene, intanto sbirci nella direzione di Etan. E' seduto poco più avanti, immusonito. Hai l'impressione che si sia già pentito delle parole di poco fa ma che il suo orgoglio gli impedisca di chiederti scusa.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Diminuisci di **-2 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Aumenta di **+1 i tuoi Punti Volontà** (o di **+3** se possiedi l'Oggetto Speciale: **Croce di Madreperla**).*
*Vuoi andare da Etan a chiedergli scusa del gesto eccessivo, fermo restando che sei convinto di aver ragione? vai al **11***
*Aspetti! se Etan vuole, può chiederti scusa lui. Poi, forse, potresti anche valutare di farlo a tua volta! Vai al **2***

Di seguito trovi nuovamente la lista degli oggetti del paragrafo precedente seguiti, questa volta, dal prezzo che l'Oste chiede effettivamente*. Sotto il nome dell'oggetto, invece della descrizione, puoi leggere eventuali note relative alla vendita, all'utilizzo dell'oggetto o alle motivazioni per cui l'oste si rifiuta di vendertelo. Controlla i quattro oggetti che dovresti esserti segnato da qualche parte, quindi decidi se acquistarli al prezzo che ti chiede l'uomo oppure se rinunciare all'acquisto. Nel caso tu decida di comprarli cancelli i soldi dal borsello e aggiorna la sezione Equipaggiamento (ADDOSSO, CINTURA e, se l'hai comprata SACCA da VIAGGIO). Se dovessi giudicare eccessivo un prezzo, puoi decidere di non comprare l'oggetto ma comunque sia non puoi sceglierne un altro al posto.*

Sacca da Viaggio (P) - ***3 Cent***
(Se hai acquistato quest'oggetto, spunta la casella di fianco alla voce SACCA da VIAGGIO nella sezione EQUIPAGGIAMENTO. Potrai utilizzare gli spazi della SACCA)

Coltellino a serramanico (P) - 10 Cent
(Ogni tua recriminazione è inutile. l'oste ti risponde che nemmeno dovrebbe venderti un'arma. O al doppio del prezzo di listino o nulla)

Tabacchiera (0/10) (P) - 4 Cent
(L'oste ti guarda con un sorrisetto irritante ma ti lancia la tabacchiera vuota senza sollevare questioni)

Presa da pipa (1) (-) - 1 Cent l'una
(Raccomandandoti di non esagerare col fungo da pipa l'oste ti serve tante prese quante ne desideri)

Pipa di legno vero (P) - No
(L'oste non ti sente, è troppo occupato a contrattare con altri ragazzi. Non puoi comprare la Pipa)

Fune robusta (10 metri) (M) - 15 Cent
(L'oste ti scruta per un secondo, forse domandandosi cosa mai pensi di poter fare con un ingombrante fune, alla fine scrolla le spalle e, dopo aver alzato del 50% il prezzo di listino, ti porge il pesante oggetto)

Set da scrittura (P) - no
(A dar retta all'oste in magazzino rimangono solo due set da scrittura per cui ti spara una cifra inarrivabile. Non puoi comprare quest'oggetto)

Kit del Primo Soccorso (P) - 4 Cent
(L'oste afferra un pacchetto da un secchio che ne è ricolmo e te lo lancia. Puoi comprare quanti kit del primo soccorso vuoi)

Set da barba (P) - 20 Cent
(Alla tua richiesta l'oste scoppia a ridere. *-prima o poi ti servirà-* commenta, porgendoti la scatolina laccata)

Acciarino Pneumatico (P) - 30 Cent
(Se possiedi la Competenza: **Mentire/recitare** contratti sul prezzo fino a ottenere uno sconto di **-5 Cent**)

Candela di sego (1/5) (P) - 3 Cent
(L'uomo ti da quante candele desideri, a un prezzo appena superiore a quello ufficiale)
Scatola di fiammiferi (1/10) (P) - 3 Cent
(Il ladro! Nella scatola c'è solo un fiammifero! prima che tu possa lamentarti l'oste sta già contrattando con altri ragazzi)
Fiammiferi sfusi (5) (-) - 2 Cent a mazzetto da 5
(Almeno questa volta sono tutti! Infili i fiammiferi nella loro scatola)
Coperta Militare (M) - 5 Cent
(Scoprirai in seguito che la coperta ha un buco grande come la tua testa... ecco spiegato l'inspiegabile sconto!)
Cuscino imbottito di stracci (P) no
(L'Oste non ti sente, è troppo occupato a contrattare con altri ragazzi. Non puoi comprare il Cuscino)
Bussola Militare (P) - 35 Cent
(Se possiedi la Competenza: **Mentire/Recitare** contratti fino ad ottenere uno sconto di **-8 Cent**)
Pomata repellente per insetti* (P) *- 12 Cent
(L'oste ti lancia con malagrazia il tubetto di repellente, quindi torna ai propri affari)
Borraccia militare da 1,5 l (P) - no
(L'oste non ti sente, è troppo occupato a contrattare con altri ragazzi. Non puoi comprare la Borraccia)
Sapone (P) - 5 Cent
(L'oste cerca di spacciartelo per sapone di qualità tirando sul prezzo in modo esagerato)
Saponetta profumata (P) - no
(A quanto dice l'oste quest'articolo è terminato)
Razioni Militari (P) - 5 Cent l'una
(-*Prelibate squisitezze offerte dal capitolo Militare*- dice l'Oste servendoti. Se non ridesse in modo così sguaiato, sarebbe quasi convincente)
Distillato Alcolico (P) - 10 Cent l'uno
(L'oste all'inizio non ti vuole vendere alcool. Alla fine cede ma non per meno di 10 Cent a bottiglietta)
Breviario (P) - 25 Cent
(Stranamente l'Oste non cerca di lucrare sugli oggetti sacri. Che abbia ancora un barlume di coscienza?)
Croce in legno (P) - 15 Cent
(Stranamente l'Oste non cerca di lucrare sugli oggetti sacri. Che abbia ancora un barlume di coscienza?)
Scodella e Cucchiaio (P) - 5 Cent
(-*Così magari riesci a farti dare più rancio*- ironizza l'Oste, senza che tu riesca a comprendere il senso della battuta)
Mazzo di carte da Ter (P) - no
(L'oste non ti sente, è troppo occupato a contrattare con altri ragazzi. Non puoi comprare Mazzo di carte)

Scatolina di grasso (2/5) (P) - 5 Cent

(-*Con questa puoi fare un sacco di cose molto più interessanti di quelle descritte sulla scatola*- esclama l'Oste, scoppiando poi in una risata oscena. Prendi la scatolina di grasso domandandoti il senso della frase)

Grasso sfuso (1) *(P) - 1 Cent*

(Ridacchiando tra se e se l'Oste ti spalma nella scatolina apposita tante spatolate di grasso quante ne vuoi)

*Terminati gli acquisti vai al **75***

35

"*Yaaahhwwn*... " sbadigli, scoprendoti stanco e anchilosato dopo tante ore di immobilità. I tuoi amici stanno disquisendo, senza troppa convinzione, su come doveva o non doveva essere il mondo all'epoca degli Antichi. "Se non mi sgranchisco un po'... credo che mi cadranno le gambe" dici, stiracchiandoti come un gatto.

Ugeene e Etan si voltano a guardarti. Il primo scocca un'occhiata verso l'oblò. "Se aspetti un po' ci potremo sgranchire tutti le gambe, ormai non dovrebbe mancare molto"

Sbigottito ti raddrizzi sulla panca, fissando il vetro sporco. La luce che ne filtra è fioca. Che stia tramontando già il sole? Il pomeriggio è volato senza che tu te ne rendessi conto. Realizzi che non hai minimamente affrontato la questione della sfida con Alecsandro Cucnas. Non hai preparato alcun piano d'azione, rimandando sempre il momento a: *Appena finiamo di chiacchierare*. Con un sospiro e una scrollata di spalle ti giustifichi, pensando che, in fondo, il viaggio è ancora lungo e le opportunità non ti mancheranno.

Non puoi esserne sicuro ma ti sembra anche che l'aeromobile stia scendendo di quota. Esprimi la tua sensazione a voce alta e anche i tuoi amici concordano. Lo *Spada del Signore* si sta preparando ad atterrare

"Dicci, Ugeene" chiede Etan. "In quale idilliaco angolo dell'Impero dovremo pernottare quest'oggi?"

Ugeene stringe la bocca in una smorfia, indeciso se considerare offensivo o meno il tono dell'amico. Con un cenno gli fai capire che a te interessa davvero sapere dove state atterrando.

*Vai al **25***

"Innocenzo" esordisci, cercando le parole giuste. "*Ehm,* so che non potrò mai far parte del tuo gruppo..." nel sentire queste parole Innocenzo solleva le sopracciglia. "...in realtà non voglio entrare in nessun gruppo. Penso che Cucnas sia un idiota, su questo siamo d'accordo?"

Seppure a malincuore Innocenzo è costretto ad annuire.

"Vedi? su qualcosa almeno la vediamo nel medesimo modo!" esclami, strappando qualche sorriso ai ragazzi che osservano la scena. "Il fatto è che, vedi, io probabilmente prenderò i Voti, come anche molti di voi. Pensateci..." ormai stai chiaramente parlando alla totalità dei *laici* e non solo con Innocenzo. "Pensate: magari tra dieci anni potremo essere colleghi, lavoreremo insieme in qualche Capitolo o serviremo nello stesso corpo militare. Magari qualcuno di voi sarà il mio superiore gerarchico, o viceversa. Che senso ha metterci a litigare *adesso* su chi è nostro padre?" Concludi così il discorso con tono lieve e il sorriso sulle labbra. Molte delle facce che poco prima ti guardavano accigliate adesso ti scrutano perplesse. In un paio di casi, oseresti dire, addirittura amichevoli. Lanci un'occhiata a Innocenzo. Dalla sua espressione il tuo discorso non gli deve essere piaciuto molto, eppure non sa che pesci pigliare né come risponderti.

"*Ehm*... io..." balbetta.

"Ora ti lascio, *eh*?" lo interrompi, afferrandogli la mano e stringendola con vigore. "Io me ne torno laggiù, con i miei amici. Magari si fa qualcosa insieme una volta all'Accademia. Se riuscite ad accettate l'idea di fare qualcosa con un *prelato* come me, s'intende"

Prima che a Innocenzo possa venire in mente una qualsiasi risposta tu sciogli la stretta delle vostre mani e, sorridendo a tutti come se fossi un loro buon amico, te ne torni al tuo posto.

Ad attenderti c'è un ammirato Ugeene Ciric e un confusissimo Etan Luxer.

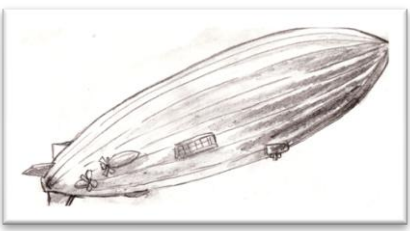
"Che io sia... ma cos'è che hai fatto?" ti chiede quest'ultimo, senza nemmeno darti il tempo di metterti a sedere.

"Li ha confusi" mormora Ugeene. "Ha cambiato la loro prospettiva. Innocenzo non può ribattere a nulla di quel che ha detto Alenn. Non se vuole evitare di fare la figura del fesso, per lo meno. Geniale!"

Non ti resta da fare altro che gongolarti dei complimenti di Ugeene e dello stupore di Etan

*Aumenta di **+3** punti la tua **Popolarità***

*Vai al **8***



"Ascolta, Innocenzo, io non vi sono nemico. Ti prego, anzi, *vi* prego, tutti, siate ragionevoli. Come possiamo scontrarci su una cosa stupida come la professione dei nostri genitori? Tu, magari..." indichi un ragazzo robusto che ti sta fissando torvo. "Potresti voler prendere i Voti e riuscirci mentre io potrei non volerlo o non farcela"
Il tuo discorso viene interrotto da Innocenzo che si alza. "Stai dicendo un mucchio di cavolate" esclama, noti un tremolio appena percettibile nella sua voce. "Certo che il lavoro dei nostri genitori conta... eccome! Voi *prelati* avete le maggiori possibilità di far carriera. Di fare tutto quel che volete! E adesso volete anche impedirci di studiare assieme a voi! Non ci facciamo trattare come animali o come Ammorbati"
"Ragiona, Innocenzo. Quello di cui stai parlando è Cucnas. Alecsandro Cucnas e basta! Lui è un idiota ma non puoi per questo incolpare tutti i figli dei prelati"
"Ma non mi sembra di vederne, di *prelati,* qui" ribatte lui scaldandosi. "Mi pare siano tutti di là... con Cucnas"
"Sì, ma perché voi li avete scacciati" ribatti, sentendo l'irritazione fare capolino nella tua voce. L'ottusità di Innocenzo ti sconcerta. "E poi" continui sforzandoti di mantenere il controllo. "Non tutti sono andati via. Io e il mio amico Ugeene siamo ancora qui, no?"
Con la coda dell'occhio noti alcuni *laici* annuire alle tue parole. Anche Innocenzo pare accorgersi del fatto che stai mietendo consensi e la cosa sembra farlo imbestialire. Inaspettatamente ti spintona. Indietreggi, mulinando le braccia per non cadere. Con il volto paonazzo Innocenzo urla: "Se tu e il tuo amico *naturale* siete ancora qui è *solo* per nostra concessione. E anche perché siete amici di Luxer, che è uno di noi... e... e... se provi ancora a aprire bocca, giuro che ti spedisco nella stiva numero due a calci nel sedere!"
Durante la sfuriata un paio di studenti particolarmente grossi e dalle espressioni ottuse, si sono alzati in piedi e ti osservano, pronti a mettere in pratica la minaccia del loro capo. Nel sentire chiamare Ugeene: *naturale* vedi rosso. Una vocina nelle profondità del tuo cervello ti scongiura di rimanere calmo ma, rumorosa come un coro di campane, un'altra voce ti urla di zittire Innocenzo a suon di cazzotti.
Effettua una Prova su: FREDDEZZA, La difficoltà è d8
Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se ***fallisci*** *la prova ti scagli addosso a Innocenzo Glaby cercando di fargli più male possibile! Vai al* ***63***
Se invece ***superi*** *la prova puoi decidere se:*
- Far rimangiare le parole a Innocenzo a suon di cazzotti, al ***63****.*
- Oppure se lasciar correre e inghiottire il tuo orgoglio. In questo caso ***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Oratoria****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi questa prova *aumenta di* ***+1*** *la tua* ***Popolarità.***
Se invece fallisci, la tua ***Popolarità*** *non cambia. In ogni caso vai al* ***8***

2° Mano

*Sposta **1 altro Fagiolo** dalla Dotazione di ogni giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

UGEENE CIRIC - **UC-2.1**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
0 - 1 - 2	Pesca			
3	Stà	Pesca		
4-5	Stà		Pesca	
6–7	Stà			
Se ha Saetta: -2 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

*- **UGEENE**: Scudo: lo usa in ogni caso.*
Saetta: se giocandola può mandare fuori un avversario, la usa. P tendo scegliere manda fuori Alenn.
Tempus: Se usandola può mandare fuori un avversario, la usa. Altrimenti la cambia.

ETAN LUXER - **EL-2.1**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
0 - 1 - 2 - 3	Pesca			
4-5	Stà	Pesca		
6	Stà		Pesca	
7	Stà			
Se ha Saetta: -1 al dado				
Se ha Scudo +2 al dado				

*- **ETAN**: Scudo: Se il suo punteggio è **6** o **7,** lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -2 =** usa su di se; **3 o + =** cambia.*
Saetta: se giocandola manda può mandar fuori l'avversario con il punteggio più alto, lo fa, altrimenti la cambia. In caso di parità manda fuori Ugeene.
Tempus: Se usandola può mandare fuori un avversario, la usa. In alternativa, se usandola su di se arriva a 6 o 7 punti la usa. In tutti gli altri casi la cambia.

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Per sapere come si comportano Etan e Ugeene leggi le note nei riquadri a sinistra delle tabelle qui sopra*

Se qualcuno di voi ha più di 7 punti, è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno.
*Procedi al **62***

39

Alla tua domanda il volto di Etan s'illumina. Con la coda dell'occhio scorgi Ugeene alzare la testa, sollevato che l'argomento della discussione si allontani dalle accuse lanciate ieri da Alecsandro.
"Sì, devi scusarmi per ieri notte, Alenn" sussurra Etan, sporgendosi verso voi due con fare da cospiratore. "Ma era un'occasione d'oro, non potevo farmela sfuggire, vedrete che idea che ho avuto..."
"Aspetta" lo interrompe Ugeene. "Di che cosa state parlando?"
Spieghi a Ugeene l'accaduto. Quindi, riportando l'attenzione su Etan. "E allora? Che cosa hai fatto con quegli spiccioli?"
Con un sorriso furbo dipinto in volto Etan estrae qualcosa da una tasca della giacca. "Guardate!" esclama, porgendovi un fazzoletto sporco contenente qualcosa di rettangolare. Con reverenza, come se scoprisse un oggetto infinitamente fragile e prezioso, scosta i lembi del fazzoletto mostrando al vostro sguardo... un consunto **mazzo di carte da Ter**!
"*Be'*..."
"*Ehm*..."
"E allora?" incalza Etan con occhi scintillanti, da pazzo. "Cosa ne pensate?"
"*Uhhh*... è un... un mazzo di carte! *Ehm*... interessante" azzardi, iniziando a dubitare della salute mentale del tuo amico.
"Sì, ed anche piuttosto usato... e, *ehm*, privo di custodia" aggiunge Ugeene. "Almeno le carte ci sono tutte?"
"Ma certo" ribatte Etan, scoccandovi un'occhiata offesa "Ci sono tutte e trenta! pronte a farci diventare ricchi!"
"Ricchi? E come, scusa?" domandi.
"Sentite, io sono già stato in un accademia, quella Teologica, ve lo avevo detto, no? Bene ci sono rimasto poco tempo prima di riuscire a farmi cacciare. Quasi tutto quel tempo l'ho passato in punizione, ma una cosa l'ho imparata: In collegio ci si annoia! Così per passare il tempo si gioca a carte e per rendere più interessante la cosa ci si gioca del denaro..."
"Gioco d'azzardo!" lo interrompe Ugeene emettendo un verso, come un risucchio con i denti. "Tu vorresti farci... *giocare d'azzardo*?"
"Sìììì!" ribatte Etan, sprizzando entusiasmo. "E.S.A.T.T.O! Per cui ho pensato: se ci alleniamo tra di noi al gioco del Ter e diventiamo abbastanza bravi poi possiamo usare la nostra abilità per spillare quattrini agli altri studenti"
"Fammi capire" dici, incerto se arrabbiarti o metterti a ridere. "Tu hai speso dei soldi per *quello*?" Indichi il mazzo consunto. "E da chi lo hai comprato, poi?"
"No! non solo per questo" risponde Etan, frugandosi nuovamente nelle tasche della giacca. "Ma anche... per... *ufff*, questi!" vi mostra due manciate di fagioli secchi che gli sgusciano tra le dita. Vedendo i vostri sguardi ottusi, Etan vi spiega, entusiasta: "*Fiches*!"
"Ma chi..."
"Oh, vi ricordate il ragazzo dall'aria scema che lavorava all'Ostello, quello con i capelli rossi? *Be'* non era poi così scemo. Ma adesso bando alle ciance. Giochiamo!
Vai al ***6***

Se il sottoufficiale nota che la stiva è meno popolata rispetto al giorno prima non lo da a vedere. Si limita a spostare lo sguardo da un ragazzo all'altro, come se li odiasse personalmente tutti quanti, e a versare una minestra densa e odorosa nelle ciotole.

Quando arriva il turno tuo e dei tuoi amici l'uomo si arresta, con il mestolo colmo a mezz'aria. Vi sta fissando con un interesse che trovi inquietante.

"Cosa vi è successo?" domanda secco.

Tu, Etan e Ugeene vi scambiate un'occhiata interrogativa. Subito capisci a cosa si riferisce il marinaio. Sul volto di Etan, come presumibilmente sul tuo, ci sono ancora i segni inconfondibili della recente rissa.

"*Ehm*... è successo ieri. Un incidente che..." provi a giustificarti.

Il sottoufficiale t'interrompe con un ghigno per nulla divertito. "Ieri un corno. Li so riconoscere i segni di botte recenti. E così vi siete divertiti ad azzuffarvi, *eh*? Peccato che le risse siano proibite sul dirigibile!" detto questo, l'uomo vi serve tranquillamente da mangiare. Ora sembra di buon umore, addirittura fischietta. Terminato di servire tutti gli studenti torna a piantare gli occhi su di voi, che nel frattempo siete tornati a sedere ai vostri posti. "Ovviamente a-desso andrò subito a fare rapporto a tutta la stiva. In particolare a voi due" dice. "Vediamo quanti di voi bastardelli riesco a far espellere prima della fine del viaggio" aggiunge. La sua risata maligna viene tagliata dalla chiusura del portello.

Affondi il volto nella tua minestra, cercando di non badare alle occhiate di astio provenienti da ogni sedile occupato dello scomparto.

*Aggiungi **+1 Ammonimento** nel terzo foglio della scheda di Alenn, Inoltre diminuisci di **-1** la tua **Popolarità**.*

*Vai al **58***

2° Mano

*Sposta **1 altro Fagiolo** dalla Dotazione di ogni giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede.*
Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:

UGEENE CIRIC - **UC-2.3**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
0 - 1 - 2	Pesca			
3-4	Stà		Pesca	
5	Stà			Pesca
6-7	Stà			
Se ha Saetta: -2 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

ETAN LUXER - **EL-2.3**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
0 - 1 - 2 - 3 - 4	Pesca			
5	Stà	Pesca		
6	Stà		Pesca	
7	Stà			
Se ha Saetta: -1 al dado				
Se ha Scudo +2 al dado				

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

***- UGEENE**: Scudo: lo usa solo se ha un punteggio pari o superiore a 4, altrimenti cambia.*
Saetta: Se ha un punteggio di 1,2 o 3 punti oppure se non può mandare fuori nessuno, la cambia. Altrimenti, se giocandola può mandare fuori un avversario, la usa. Potendo scegliere manda fuori Alenn.
Tempus: se ha un punteggio di 1 o 2 la cambia. Altrimenti la usa per mandare fuori un avversario (di preferenza Alenn), o, in alternativa, riduce il punteggio all'Avversario con il punteggio più alto (in caso di parità Etan)

***- ETAN**: Scudo: Se il suo punteggio è 5 o più lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -3 =** gioca su di se; **4 o + =** cambia.*
Saetta: Se ha un punteggio di 1 o non può mandare fuori nessuno, la cambia. Altrimenti, se può, la usa per mandare fuori un Giocatore (preferibilmente su Ugeene) lo fa, altrimenti la cambia.
*Tempus: Lancia un d6: 1-2= la gioca su di se a patto di non andare fuori; **3-4=** la gioca sul Giocatore con più punti per abbassare il suo punteggio di -2; 5-6= se può usarla per mandare fuori un avversario (potendo scegliere:*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Per sapere come si comportano Etan e Ugeene leggi le note nei riquadri a sinistra delle tabelle qui sopra*

Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno.
*Procedi al **62***

42

Decidi cosa fare:
*[**Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi chiedere a Etan cosa ha fatto ieri sera e dove ha speso i soldi che ti ha chiesto? Vai al **39***
*[**Se non lo hai ancora fatto]** Decidi di alzarti e di affrontare Innocenzo nella speranza di riappacificarti, almeno, con la fazione dei "laici"? Vai al **9***
*Se hai già compiuto tutte queste azioni, oppure se non vuoi farle, allora chiacchiera del più e del meno con i tuoi amici fino al **28***

43

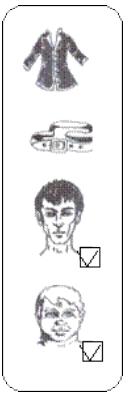
"Aspettate!" dici, colto da un'illuminazione improvvisa. "Lo *Spada del Signore* sta solo effettuando un servizio di trasporto passeggeri, no? Non c'è bisogno di un equipaggio al completo per questo. Potrebbero aver destinato una camerata della truppa per tenervi i nostri bagagli, cosa ne pensate?"
"Giusto" esclama Ugeene, prendendo appunti. "Allo stesso modo è improbabile che l'armeria sia rifornita. Secondo me anche quella sezione potrebbe essere abbastanza ampia da contenere le nostre cose"
"E le gondole di combattimento..." replichi saltellando sulla panca per l'eccitazione. "Se tanto il dirigibile è stato disarmato è possibile che anche da lì siano stati tolti i pezzi di artiglieria e potrebbero esserci i nostri bauli"
"Le che?" v'interrompe Etan. "Quei due bitorzoli ai fianchi dallo scafo? Io pensavo servissero per stabilizzare il dirigibile, o qualcosa di simile"
"No" lo correggi. "Le gondole contengono i cannoni. Vengono tenute separate dal corpo della nave perché sia più difficile colpirle"
"Tutto bello" dice Etan, tornando pensieroso. "Ma intanto se non sappiamo dove si trovano queste sezioni non ci serve a nulla fare teorie"
"Invece fare delle teorie può tornare utile" lo contraddice Ugeene. "Sappiamo intanto dove sono le gondole e come arrivarci"
Ai vostri sguardi vacui Ugeene sbuffa roteando gli occhi. "Ieri hai raccontato che, durante la tua stupida ricerca di cibo, hai notato che a metà delle sezioni di collegamento tra le stive c'erano dei portelli stagni disposti lateralmente"
"*Oh*... vuoi dire che erano..."
"Sì! Sono convinto che conducano alle gondole. Così come sicuramente c'è un altro passaggio che unisce l'armeria ad esse, in modo che i marinai possano accedere velocemente da lì alle postazioni di tiro. Altrettanto plausibilmente deve esserci un passaggio che dall'armeria conduce a una stiva..."
"Perché?" lo interrompi, perdendo il filo del ragionamento di Ugeene.
"Ovvio" ribatte questi. "Se il passaggio diretto dall'armeria alle gondole venisse danneggiato sarebbe necessario far arrivare i fucilieri alle postazioni di tiro il più velocemente possibile. Quindi passando per una stiva di carico"
Il ragionamento di Ugeene non sembra fare una piega. Scrutate ogni angolo della stiva in cui vi trovate, ma senza trovare traccia di un passaggio, a parte quello che conduce verso la stiva dei *prelati*.
"Probabilmente è in un'altra stiva" concludi alla fine.
Purtroppo le deduzioni di Ugeene si fermano qui. La possibile ubicazione

delle camerate dei marinai rimane un mistero anche se pensate non debbano trovarsi troppo lontane dall'armeria.
*Vai al **45***

44

***Svolgimento del gioco**: Il gioco si sviluppa in tre Mani nelle quali tutti i giocatori possono svolgere diverse azioni. Se per quanto riguarda Alenn sei tu, lettore, a decidere cosa fare, per sapere cosa faranno Etan e Ugeene ti verranno in soccorso delle tabelle la cui spiegazione ti verrà fornita nei prossimi paragrafi. Qui di seguito c'è la spiegazione dello svolgimento e delle regole del Ter. Non ti preoccupare se ora ti sembra complicato. Tutte le regole ti verranno ripetute man mano che ne avrai bisogno durante le Partite.*
***1° Mano**: Tutti i Giocatori mettono nel Piatto la Puntata Base, (d'ora in poi: **PB**) in questo caso 1 Fagiolo a testa. Per "mettere" un fagiolo nel piatto bisogna aggiornare il numero di fagioli della Dotazione di ognuno e poi aggiornare il numero di fagioli presenti nel Piatto.*
*Ogni Giocatore, partendo dal 1°G, **pesca** una carta nel modo già detto trascrivendone il valore in uno dei tre spazi vicino alla propria Dotazione.*
*Se un Giocatore pesca una delle cinque **Carte Speciali** presenti nel mazzo (Si riconoscono avendo lo sfondo grigio e perché anziché un numero riportano un simbolo) deve decidere immediatamente se giocarla oppure se scartarla e pescare un'altra carta al suo posto.*
***2° Mano**: Tutti i Giocatori che non siano stai buttati fuori nella Mano precedente mettono nuovamente nel Piatto la **PB**.*
*Dopo aver spostati i soldi/fagioli nel Piatto i giocatori, sempre partendo da 1°G, possono decidere se **pescare** un altra carta oppure se **stare** con la carta che ha già (se ad esempio nella 1° Mano un giocatore avesse pescato un 6 o un 5 potrebbe decidere di stare con quella carta mentre se avesse pescato direttamente l'unico 7 del mazzo, non avrebbe senso pescare ora altre carte).*
*Se un Giocatore pesca una **Carta Speciale,** deve decidere immediatamente se usarla oppure se scartarla per pescare al posto un'altra carta.*
***Nota:** Un giocatore che abbia giocato nella Mano precedente una CS: Scudo non potrà subire alcuna CS giocata dai suoi avversari.*
***3° Mano**: Solo a questo punto è consentito ai giocatori che già non fossero andati fuori di **ritirarsi** volontariamente dal gioco. Chi vuole continuare a giocare deve mettere nel Piatto un ammontare di soldi proporzionale al punteggio che ha attualmente accumulato:*
***- 1, 2 o 3 punti**: per giocare si deve puntare 1xPB. (Ossia la puntata base)*
***- 4,5 o 6 punti**: per giocare si deve puntare 2xPB (due volte la Puntata Base)*
***- 7 Punti**: per giocare si deve puntare 4xPB (quattro volte la Puntata Base)*
*Quando tutti i giocatori hanno spostato nel Piatto le loro puntate, i giocatori decidono se **pescare** una carta oppure **stare** con quelle già in proprio possesso. Come al solito una CS deve essere giocata subito oppure scartata e sostituita con una altra carta pescata dal mazzo.*
*Per sapere come si determina il vincitore, vai al **47***

45



Passate resto del pomeriggio a fare deduzioni sulla disposizione delle sezioni del aeromobile. Le uniche cose di cui siete sicuri è che le tre stive di carico sono affiancate sul livello più basso della nave e che, subito dopo, c'è la sala mensa e la cucina.
Alla fine, soprattutto grazie a Ugeene, avete comunque buttato giù alcune ipotesi plausibili di come possa essere strutturato il velivolo.
Anchilosato e con la testa pesante ti sgranchisci, allungando le gambe e sbadigliando in maniera assai poco signorile.
Solo ora ti rendi conto che la luce proveniente dall'oblò sta scemando rapidamente. Che stia già calando la sera? Ti domandi con un'improvvisa morsa di panico. Ti rendi conto di aver passato praticamente tutto il pomeriggio a teorizzare la possibile disposizione dei comparti del dirigibile, ma di non aver preparato alcun vero piano d'azione.
Ugeene intanto ripiega i fogli pieni di schizzi e appunti e te li porge, rimettendo il mozzicone di lapis al sicuro in una tasca del proprio giacchetto. Non ne puoi essere sicuro ma ti sembra che l'aeromobile stia scendendo di quota.
"Dicci, Ugeene" domanda Etan. "In quale idilliaco angolo dell'Impero dovremo pernottare quest'oggi?"
Puoi segnarti l'Oggetto: ***Mappa Aerostato*** *(***P***).*
Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d6
Bonus*: Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se fallisci la prova, la fatica mentale ti riduce di ***-2 punti il Vigore****. (Fino a un minimo di 1)*
Se superi la prova, perdi solo ***-1 Punto Vigore****. (Fino a un minimo di 1)*
In ogni caso vai al ***25***
Nota*: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

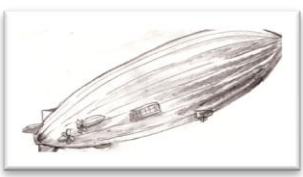
46

Osservando più attentamente l'intercapedine sotto la seduta della panca noti che c'è qualcos'altro semisommerso nella segatura. Temendo di ritrovarti tra le mani qualche cadavere mummificato di topo o altre schifezze del genere, sposti i trucioli da una parte con la punta delle dita, fino a rivelare...
Uno stupido cacciavite con il manico in *argile*, una sostanza isolante.
Se vuoi, puoi prendere l'Oggetto: ***Cacciavite*** *(***P***) e metterlo nel tuo Equipaggiamento.*
Quando hai fatto, vai al ***64***

A questo punto non rimane che ***determinare il vincitore*** *della partita:*
- Nel caso tutti abbiano perduto: *(Esempio: tutti, pescando una carta, hanno ecceduto i 7 punti) In questo caso il denaro nel Piatto rimane dove si trova, vengono rimescolate le carte e s'inizia una nuova partita. Una partita con* un sacco *di soldi in palio...*
- Se uno e un solo giocatore totalizza 7 punti con le carte che ha in mano*: Il giocatore in questione prende tutto il denaro presente nel Piatto. Si rimescolano le carte e s'inizia una nuova partita.*
- Se più giocatori vincono totalizzando 7 punti*: I soldi del Piatto vengono equamente divisi tra i vincitori.*
- Se nessuno ha fatto 7*: Vince il giocatore che è andato più vicino a 7 (o, in caso di parità, i giocatori) ma questi prende solo la* ***metà del denaro*** *presente nel piatto, arrotondando per difetto. L'altra metà rimarrà dove si trova per la partita successiva. Si rimescolano le carte e si procede ad una nuova partita.*

Quando finisce il gioco*: Alzarsi da un tavolo da Ter senza che gli altri giocatori siano d'accordo è una azione che in molte bische basterebbe a far comparire i pugnali. Perché il gioco si possa dichiarare concluso, deve verificarsi una delle seguenti situazioni:*
- Tempo terminato: *Prima di iniziare a giocare i tre Giocatori possono concordare un limite di partite da giocare, al termine delle quali tutti vanno a casa, ricchi o in mutande che siano. Per tenere conto delle Partite disputate potete spuntare i cerchi numerati da 1 a 10 sotto la voce:* ***Partite****, che trovate sulla destra della Plancia.*
- 7 reale: *Se un giocatore con la carta di* ***valore: VII*** *vince e nessun altro ha fatto 7 in quella Mano, allora quel giocatore può dichiarare concluso il gioco.*
- Bancarotta: *Invece che per limite di partite, o in aggiunta a questo, i giocatori possono decidere di giocare solo una determinata quantità di denaro prefissato a inizio gioco (in questo caso si tratta dei 10 Fagioli a testa). Se un giocatore termina tutti i soldi in suo possesso, dichiara* ***bancarotta****, In questo caso la mano in corso terminerà senza che il giocatore in bancarotta possa più pescare nessuna carta. Se a termine Partita il giocatore perde (come probabile) può alzarsi dal tavolo e andarsene. Il gioco è terminato.*

Adesso inizia a giocare, avanti. Fotocopia la plancia di gioco, e se vuoi, le regole del Ter che trovi in appendice a questo volume, quindi vai al ***26*** *per giocare.*



48

Se il sottoufficiale nota che la stiva è meno popolata rispetto al giorno precedente non lo da a vedere. Si limita a guardare i ragazzi uno a uno, come se li odiasse tutti, personalmente, mentre versa la minestra nelle ciotole.
Finito di servire il pasto l'uomo si sofferma ancora un istante sulla soglia, come se cercasse un buon motivo per punire qualcuno. Non vedendo nulla di anomalo se ne va, richiudendosi il portello alle spalle.
Tutti i ragazzi esalano un sospiro di sollievo collettivo prima di tuffarsi come cani Selvaggi sulle proprie ciotole.
*Vai al **58***

49

La massa degli studenti inaspettatamente si arresta a poca distanza dall'entrata del Rifugio. Ti sollevi sulla punta dei piedi per capire il motivo di quella sosta. Il marinaio che apre la fila sta parlando con un uomo del quale riesci a distinguere solo il cranio appuntito e lucido. La fila di studenti ondeggia e li levano le proteste di molte voci affamate. I cadetti, ai fianchi della colonna, intimano il silenzio, sottolineando l'ordine con robusti manrovesci. Noti che i ragazzi del secondo biennio osservano con interesse lo scambio di battute tra il marinaio e il civile. Non credi possano sentire cosa i due si stanno dicendo, nonostante questo seguono la discussione attenti. Avanzi nella fila a forza di gomitate e spintoni fino a riuscire a distinguere meglio il civile: indossa una *salopette* di un tessuto che un tempo doveva essere stato bianco ma che ora è un *patchwork* di macchie e d'incrostazioni secolari. Anche un secondo marinaio, quello che chiudeva la colonna di studenti, ha raggiunto il collega, unendosi alla discussione. Dall'atteggiamento si direbbe che il civile stia cercando di convincere i due militari a fare qualcosa, mentre questi si dimostrano riluttanti ad accettare. Infine il passaggio di alcune monete dal primo ai secondi sembra risolvere definitivamente la questione.
Uno dei marinai si volta verso di voi, solleva le braccia per imporre silenzio e, dopo aver lanciato un'occhiata in direzione del dirigibile che torreggia alle vostre spalle, dice: "Silenzio! Questo qui..." indica l'ometto dal vestito macchiato. "E' il gestore del Rifugio di Nostro Signore di Adler. Egli ha... acconsentito ad aprire lo Spaccio per voi studenti. L'apertura avviene fuori orario ed è, *ehm*, una gentilezza nei vostri riguardi per cui siatene grati. Avete solo cinque minuti per fare le vostre compere..."
Il marinaio continua a parlare ma nessuno ormai lo sta più ascoltando. L'uomo dalla testa a punta ha aperto una porta poco distante da quella che conduce nell'Ostello. Immediatamente i cadetti si precipitano in avanti, spintonando con allegra ferocia chiunque sia così imprudente da finirgli tra i piedi. La massa degli studenti del primo biennio ondeggia ancora un istante prima di seguire i cadetti, trascinandoti verso lo Spaccio.
Sforzandoti di non farti sommergere ti guardi intorno alla ricerca dei tuoi amici ma nella calca sempre più feroce non riesci a vederli. Mai come adesso la massa dei ragazzini diretti a Vajerlsan ti è sembrata più simile ad un branco di

animali privi di pastore.
Dopo un primo momento, in cui temi di cadere e di finire calpestato, ti ritrovi all'interno dello Spaccio. Ti affretti ad accostarti ad una parete, lasciando che il grosso degli studenti continuino a spintonarsi tra di loro.
In quella relativa calma riprendi fiato e ti guardi attorno.
*Vai al **59***

50

"Lei sta infrangendo la legge! non può vendere questi oggetti a noi" gridi, sovrastando il rumore della folla e gelando l'oste a metà di un gesto.
Attorno a te i ragazzi continuano ad accalcarsi, urlando le proprie richieste e agitando in aria i borselli ma l'uomo adesso li ignora.
"Ma di che t'impicci! Non sto facendo nulla di male..." ribatte. "Che cosa vuoi saperne tu a chi posso vendere o non vendere! Vai via se non vuoi che ti dia una sculacciata!"
Il tono dell'uomo è talmente sicuro da far vacillare le tue convinzioni. Che le tue informazioni siano sbagliate? Forse questo gestore ha il permesso di vendere a chiunque le merci dello Spaccio. Forse la legislazione è cambiata. Oppure le cose non stanno come credevi tu.
Sei assalito da mille dubbi e stai quasi per andartene quando vedi l'oste tergersi la cima sudata della testa con un panno. Il movimento è nervoso, i suoi occhi non nascondono un'ombra di timore. Le tue parole lo hanno spaventato. Capisci che la sua risposta era solo un tentativo di metterti a tacere. Ma sa di essere nel torto.
Questa consapevolezza ti restituisce tutta la tua sicurezza "Lei sta infrangendo le leggi dell'Impero!" esclami nuovamente e con rinnovato vigore. "Devo chiederle di cessare immediatamente questa vendita o sarò costretto a riferire le sue attività a... a... a chi di dovere!"
Puoi leggere nello sguardo dell'uomo il desiderio di mollarti uno schiaffo o di prenderti a male parole. Per fortuna la tua ostentata sicurezza lo dissuade dal mettere in atto tali propositi. Dopo appena un altro istante di esitazione l'oste solleva le braccia per urlare: "Via di qua! Lo Spaccio è chiuso! Fuori di qui, non posso vendervi più nulla. FUORI!"
Con un coro di disapprovazione i ragazzi defluiscono fuori dallo Spaccio. Quelli che erano più vicini a te mormorano frasi per nulla lusinghiere al tuo indirizzo. Con la schiena rigida e il petto gonfio d'orgoglio te ne esci anche tu. Non t'importa nulla degli sguardi astiosi che leggi nei volti dei tuoi compagni. Hai fatto la cosa giusta! Tuo padre sarebbe fiero di te.
*Il tuo gesto, ma soprattutto il successo ottenuto nei confronti di un adulto, ti inorgoglisce a tal punto da farti recuperare fino a **+2 Punti Volontà.** (Se possiedi uno dei seguenti Oggetti Speciali: **Croce di Madreperla** Oppure **Medaglia al valore** recuperi un ulteriore **+2 Punti Volontà**)*
*Perdi **-1 Punto Popolarità**.*
*Segnati nella sezione APPUNTI della scheda il **Codice: ON-x** e vai al **55***

51

"Lei sta infrangendo le disposizioni del *Decreto Pontificio sulla vendita negli Spacci del 771*..." esordisci ad alta voce, gelando l'oste a metà d'un gesto. Attorno a te i ragazzi continuano ad accalcarsi, urlando le proprie richieste e agitando in aria i borselli ma l'uomo adesso li ignora.

"Non so citarle con esattezza quali articoli e commi stia infrangendo ma sono sicuro che potrei trovare qualcuno in grado di farlo" continui. Poi, vedendo che l'oste non accenna a rispondere, giusto a scanso di equivoci aggiungi: "*Ehm*...sta infrangendo la legge, signore..."

Finalmente l'uomo si riscuote dallo stupore. Si sporge sopra il bancone, fino ad arrivare a un centimetro dalla tua faccia. "Ma di che t'impicci! Non sto facendo nulla di male..."

Freddo e stolido come una roccia, ti limiti a ribadire: "Lei sta infrangendo le leggi dell'Impero! Devo chiederle di cessare immediatamente questa vendita illegale oppure sarò costretto a riferire le sue attività a... a... a chi di dovere!"

Puoi leggere nello sguardo dell'uomo il desiderio di mollarti uno schiaffo o di prenderti a male parole. Per fortuna la tua ostentata sicurezza lo dissuade dal mettere in atto tali propositi. Dopo appena un altro istante di esitazione l'oste solleva le braccia per urlare: "Via di qua! Lo Spaccio è chiuso! Fuori di qui, non posso vendervi più nulla. FUORI!"

Con un coro di disapprovazione i ragazzi defluiscono fuori dallo Spaccio. Quelli che erano più vicini a te mormorano frasi per nulla lusinghiere al tuo indirizzo. Con la schiena rigida e il petto gonfio d'orgoglio te ne esci anche tu. Non t'importa nulla degli sguardi astiosi che leggi nei volti dei tuoi compagni. Hai fatto la cosa giusta! Tuo padre sarebbe fiero di te.

Il tuo gesto, ma soprattutto il successo ottenuto nei confronti di un adulto, ti inorgoglisce a tal punto da farti recuperare fino a ***+3 Punti Volontà.*** *(Se possiedi uno dei seguenti Oggetti Speciali:* ***Croce di Madreperla*** *Oppure* ***Medaglia al valore*** *recuperi un ulteriore* ***+3 Punti Volontà****)*

Perdi ***-1 Punto Popolarità****.*

Segnati nella sezione APPUNTI della scheda il ***Codice: ON-x*** *e Vai al* ***75***

"Senti, Innocenzo, non so cosa tu abbia contro di me, né cosa ti frulli per la testa, ma sappi che è meglio se ci lasci in pace, a me e ai miei amici" dici tutto d'un fiato.
Innocenzo e la sua cricca ti fissano. Evidentemente non si aspettavano una simile aggressione da parte tua.
Il fatto è che ne hai le scatole piene di questa situazione! Già è assurdo che i tuoi compagni di scuola vogliano a tutti i costi dividersi in fazioni contrapposte, senza nessun motivo. Ma che per forza vogliano tirarti dentro alle loro beghe... *be'*, questo è troppo! Già Alecsandro Cucnas ti ha obbligato ad accettare la sua assurda sfida e se fallirai verrai additato come un perdente per tutta la permanenza a Vajerlsan, non hai intenzione di passare anche il resto del viaggio a dover sopportare le occhiatacce e i risolini di derisione del gruppo di Innocenzo.
Senza fermarti a riflettere e senza tentare di dosare le parole spiattelli il tuo punto di vista in faccia a chiunque possa sentirti. Sei arrivato più o meno a metà del tuo sfogo quando Glaby si alza in piedi, i pugni serrati e le labbra contratte. Ti spintona rabbiosamente. Indietreggi di un passo, allargando le braccia per non cadere.
"Razza di arrogante *prelato*! Figlio di una meretrice!" urla Glaby, paonazzo. "Se tu e quel lurido *naturale* del tuo amico siete ancora qui è solo perché amici di Luxer, che è uno di noi. Fino a che starai in questa stiva, io ti guarderò come voglio e guai a te se proverai ancora a mettere il naso nei nostri affari. E adesso, se provi ancora a aprire bocca, giuro che ti spedisco nella stiva numero due a calci nel sedere!"
Durante la sfuriata di Innocenzo un paio di studenti, particolarmente grossi e dalle espressioni ottuse, si sono alzati in piedi e ora osservano il vostro scambio di battute pronti a mettere in pratica le minacce del loro capo.
Nel sentire chiamare Ugeene: *naturale* vedi rosso. Una vocina da qualche parte nelle profondità del tuo cervello t'implora di non cacciarti nei guai ma, rumorosa come un coro di campane, un altra voce ti sta urlando di zittire Innocenzo a suon di cazzotti.

Effettua una Prova su FREDDEZZA, La difficoltà è d10
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se ***fallisci*** *la prova ti scagli addosso a Innocenzo Glaby cercando di fargli più male possibile! Vai al* ***63***
Se invece ***superi*** *la prova puoi decidere se:*
- Far rimangiare le parole a Innocenzo a suon di cazzotti, al ***63****.*
- Oppure se lasciar correre e inghiottire il tuo orgoglio. in questo caso ***Effettua una prova su FASCINO, la difficoltà è d10***
Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Oratoria****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova *aumenta di* ***+2*** *punti la tua* ***Popolarità.***
Se fallisci, la tua ***Popolarità*** *non cambia.*
In ogni caso vai al ***8***

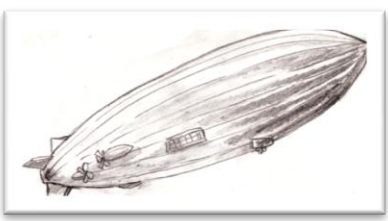
53

Ugeene esita a lungo. Il suo volto si contorce in una smorfia di pena. Etan, dal canto suo, cerca senza successo di scomparire all'interno schienale di legno della propria panca. Tu, senza abbassare gli occhi dal tuo amico, attendi pazientemente.
Quando infine parla, Ugeene lo fa in un sussurro appena udibile. "E' vero" di nuovo cala il silenzio per diversi secondo. Poi: "Io... sono identico a mio padre" ammette Ugeene a voce appena più alta. Ha i pugni serrati, la mascella contratta e gli occhi lucidi. "La cosa è diventata palese già da un paio d'anni. Da allora non esco praticamente più di casa. Credo... no, sono *convinto* che la decisione di mandarmi a studiare così lontano sia dettata dal desiderio di tenermi lontano. Forse... forse mio padre spera che io rimanga ucciso durante gli addestramenti..."
"Ma che assurdità!" esclama Etan. Arrossisce, ma poi si fa coraggio e continua: "E' sempre tuo padre, che sia adottivo o natur... cioè... in ogni caso è tuo padre! Sono sicuro che ti vuole bene e non desidera una cosa simile"
Anche tu annuisci, sottolineando le parole di Etan. "Se non ti avesse voluto, non ti avrebbe mai adottato, no? Non conta chi siano i tuoi genitori biologici, *chiunque* essi siano! Quel che conta per noi è chi ci ha allevato con l'amore di un padre"
Ugeene solleva il viso rigato da nuove lacrime. Un fantasma di sorriso aleggia sulle sue labbra ma subito si trasforma in una smorfia amara. "Quello che dici è molto bello, Alenn. Ma mio padre non è come il tuo. Io *so* di essere un peso per lui, *so* di essere un fallimento! Me lo fa capire di continuo, dal modo in cui mi guarda. Da come scuote la testa. Il fatto di essere un... un... insomma, di somigliargli così tanto, poi, serve solo a farlo imbestialire ancora di più ogni volta che lo deludo"
"*Bha*! Anche mio padre mi ha tirato su a cinghiate e rimproveri" dice Etan, con un tono scherzoso. "E mi dice sempre che sono una delusione per lui. Ma nonostante questo sono convinto che mi ami. Magari non mi sopporta e mi ha spedito in accademia per non dovermi vedere tutti i giorni, questo sì. Ma mi vuole bene!"
"Come il tuo con te. Ne sono convinto" concludi, appoggiando una mano sulla spalla di Ugeene. "Magari non sa dimostrarlo..."
Questa volta il sorriso sulle labbra di Ugeene è più di un fantasma e non scompare subito. Con movimenti goffi si allunga sul sedile per abbracciarti. Con il braccio destro cerca di ghermire anche Etan che però si ritrae, fin-

gendosi nauseato. "Non ci provare nemmeno, U-gee-ne" dice con una smorfia. Ma anche nei suoi occhi ti sembra di veder luccicare qualcosa.
Ugeene è talmente sconvolto da non prendersi neppure la briga di correggere l'amico. Si limita a bofonchiare un: "Grazie" sprofondato nella tua spalla. Quindi si ritrae, estrae un ampio fazzolettone ricamato e ci si soffia vigorosamente il naso.
Ti senti meravigliosamente rinfrancato. Sei convinto che Ugeene avrebbe da raccontare ancora molte cose sul proprio rapporto con il padre ma, per oggi, ti sembra che abbia già pianto anche troppo.
Dal fondo della stiva, la dove Innocenzo e la sua cricca si sono sistemati, senti alzarsi una risatina, seguita da un commento fatto sottovoce. Con fastidio e una punta di disagio ti chiedi se, e quanto, gli studenti nella stiva abbiano udito delle parole di Ugeene.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Aumenta di **+1** i tuoi **Punti Volontà** (Se possiedi l'Oggetto Speciale: **Passepartout di Nergorio** o **Coltellino intagliato** aumenta un ulteriore **+ 1 Punto Volontà**)*
*Vai al **42***

54

Le lunghe ore del pomeriggio si dipanano piacevolmente con te Etan e Ugeene che saltate da un discorso all'altro. Affrontate ogni sorta di argomenti ma raramente arrivate a qualche conclusione, lasciandovi invece trascinare dal puro piacere della divagazione.
Parlate di politica, di Fede, del vostro passato, ma soprattutto passate ore ad esplorare i vostri possibili futuri, sia a scuola sia dopo. Quanto più conosci Ugeene e Etan tanto più ti stupisci di come possano considerarsi amici tra di loro. Non hai mai visto due persone talmente differenti l'una dall'altra. Eppure, nonostante le apparenti incompatibilità, nessun atteggiamento saccente di Ugeene riesce ad indispettire davvero Etan così come nessuna battuta cinica e di cattivo gusto di quest'ultimo sembra sufficiente a ferire l'altro.
Con un crescente senso di calore al petto ti rendi conto che non ti sentivi bene come ti senti adesso da lunghissimo tempo.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** sia con Etan Luxer sia con Ugeene Ciric.*
*Vai al **35***



55

“Non per dire, ma secondo me era meglio se cercavi di comprare qualche cosa” commenta Etan, comparendo all’improvviso al tuo fianco mentre stai uscendo dallo Spaccio.
“Ho fatto quello che ritenevo giusto” rispondi a denti stretti.
Per tutta risposta Etan fa spallucce, quindi ti fa vedere una logora sacca da viaggio della marina che tiene ad una spalla. “Almeno non esco proprio a mani vuote” commenta. “Anche se una sacca vuota non è molto meglio”
“Ma… e quella dove l’hai presa?” domandi, temendo già la risposta.
“Era per terra, dietro il bancone”
“L’hai… rubata?”
Etan ti guarda dall’alto in basso. “Questo vecchiume tarlato? Ma per chi mi hai preso? Ti ho detto che era per terra. Sicuramente era stata buttata via. *Tsè*, rubata, dice lui!”
“Ma, perché l’hai presa?” domandi.
Etan scrolla nuovamente le spalle, quindi si sfila la sacca dalla spalla, guardandola con dispetto. “Ma per riempirla, è ovvio. Ma poi c’era troppa gente e l’oste, maledetto, ha chiuso lo Spaccio prima che potessi prendere qualunque altra cosa”
Fissi Etan, incapace di credere alle tue orecchie. Lui non sembra accorgersi nemmeno della tua espressione. Ti getta la sacca tra le braccia, commentando: “E ora che me ne faccio di questo nido di tarme? *Toh*, prendila tu, se vuoi” detto questo si intrufola con agilità tra la massa di studenti che si sta spintonando per uscire dallo Spaccio.
Se vuoi puoi tenere la sacca, in tal caso la casella di fianco alla voce SACCA da VIAGGIO nella sezione EQUIPAGGIAMENTO. D’ora in poi potrai utilizzare gli spazi della SACCA
*Vai al **75***

56

Stringendo al petto il borsello ti tuffi nel mare di corpi accalcati. Un po' spingendo un po' venendo sospinto ti avvicini al bancale dietro il quale l'oste, sudatissimo, porta avanti molteplici contrattazioni contemporaneamente. Appesi alle pareti intravedi dei cartelloni con le liste delle merci disponibili e il loro costo. Dubiti che l'uomo sia disposto a vendere proprio *tutto* quel che è riportato a dei ragazzini. La cosa di cui, però, sei sicuro è che quel che venderà sarà ad un prezzo maggiorato rispetto a quello di listino.
Numerosi ragazzi hanno, bene o male, terminato i di fare i propri acquisti e ora premono nella direzione contraria per guadagnare l'uscita. La voce del marinaio, da fuori, inizia già a richiamare i ragazzi. Ben lungi dall'obbedire gli studenti si accapigliano ancor più freneticamente per aggiudicarsi gli ultimi acquisti. Con evidente soddisfazione dell'oste.
*Vai al **16** per tentare anche tu di comprare qualcosa.*

2° Mano

*Sposta **1 altro Fagiolo** dalla Dotazione di ogni giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta o **stare** con quella che già possiedono.*
Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabelle sottostanti, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso.

UGEENE CIRIC - **UC-2.2**				
Quale punteggio?	Lancia un d6			
	1-2-3	4	5	6
1; 2	Pesca			
3	Stà	Pesca		
4-5	Stà		Pesca	
6-7	Stà			
Se ha Saetta: -3 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

***- UGEENE**: Scudo: lo usa solo se ha un punteggio pari o superiore a 5, altrimenti cambia.*
Saetta: Se ha un punteggio di 1,2, 3 o 4 punti, oppure se non può mandare fuori nessuno, la cambia. Altrimenti, se giocandola può mandare fuori un avversario, la usa. Potendo scegliere manda fuori Alenn.
Tempus: se ha un punteggio di 1,2 o 3 la cambia. Altrimenti la usa per mandare fuori un avversario (di preferenza Alenn), o, in alternativa, riduce il punteggio all'Avversario con il punteggio più alto (in caso di parità a Etan)

ETAN LUXER - **EL-2.2**				
Quale punteggio ha?	Lancia un d6			
	1-2	3	4-5	6
1 - 2	Pesca			
3-4-5	Stà	Pesca		
6	Stà		Pesca	
7	Stà			
Se ha Saetta: -2 al dado				
Se ha Scudo +2 al dado				

***- ETAN**: Scudo: Se il suo punteggio ha 6 o più lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -2 =** gioca su di se; **3 o + =** cambia.*
Saetta: Se ha un punteggio di 1 o 2, o non può mandare fuori nessuno, la cambia. Altrimenti se può usarla per mandare fuori un Giocatore lo fa (preferibilmente su Ugeene)
*Tempus: Lancia un d6: **1-3 =** la gioca su di se a patto di non andare fuori; **4-5=** la gioca sul Giocatore con più punti per abbassare il punteggio di -2; **6=** se può usarla per mandare fuori un avversario (potendo scegliere: Ugeene) lo fa, altrimenti la cambia.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Per sapere come si comportano Etan e Ugeene leggi le note nei riquadri a sinistra delle tabelle qui sopra*
*Se qualcuno di voi ha più di 7 punti, è fuori, non tenere conto di nessuno riferimento a quel giocatore nel prossimo turno. Procedi al **62***

58

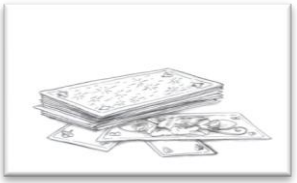
Terminato di mangiare mettete via le vostre scodelle e vi scambiate un'occhiata interrogativa. Davanti a c'è ancora un lungo e tedioso pomeriggio di volo.
Confinati in una stiva di carico ed isolati ingiustamente da tutti i vostri compagni di viaggio dovete trovare un modo di tenervi occupati fino a sera.
Se hai con te l'Oggetto: ***Mazzo di Carte*** *puoi proporre di passare il tempo giocando amichevolmente tra voi per affinare la vostra abilità al Ter. In questo caso vai al* ***19***
Oppure preferisci parlare del più e del meno per rinsaldare l'amicizia con Etan e Ugeene? Vai al ***54***
O vuoi discutere della sfida che ti ha lanciato Alecsandro Cucnas per vedere se riuscite a mettere a punto un piano d'azione? Vai al ***29***

59

Gli Spacci, a quanto ne sai, vendono svariate merci a prezzi calmierati, decisi dal governo. Solo i militari e i sacerdoti, però, possono acquistare dagli Spacci. E' fatto espresso divieto ai gestori degli Ostelli di vendere ai laici e ai civili in genere.
Questo spiega la discussione che hai osservato tra il gestore e i due militari e, ancor di più, spiega il passaggio di denaro dal primo ai secondi. Infatti i cadetti si trovano in una linea d'ombra non ben definita per cui, a seconda delle interpretazioni, essi potrebbero venire considerarti inquadrati nelle forze armate, oppure essere considerati semplici civili. Di sicuro però gli studenti del primo biennio rientrate al cento per cento nella categoria dei civili. Così il gestore ha dato ai due marinai un piccolo contributo affinché questi guardassero da un altra parte mentre lui lucra illegalmente, vendendo merci dello Spaccio a voi ragazzini.
Immagini che i due marinai potranno, in caso di bisogno, affermare di aver dato il permesso solo ai cadetti ma non essere riusciti a trattenere la massa di studenti dall'entrare nello Spaccio.
Lo stanzone spoglio è tagliato in due da un alto bancone di legno. Dietro a questo l'oste contratta sul prezzo ad alta voce, riuscendo a gestire almeno una dozzina di transazioni contemporaneamente.
Se pensi che non valga la pena affannarsi tanto per spendere i pochi soldi che hai, rimani tranquillo dove ti trovi e aspetta di poter uscire dallo Spaccio al ***55***
L'oste sta frodando lo Stato! Vuoi spingerti fino al bancone per ingiungergli di chiudere immediatamente lo Spaccio vai al ***12***
O, in alternativa,vuoi farti largo fino al bancone per spendere i tuoi soldi in qualche acquisto In questo caso fatti largo fino al ***56***

60

Etan ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già leggi le situazioni riportate qui sotto e applica la prima che trovi che corrisponde alla situazione attuale.
*- Etan è **primo** e ha **6 o 7 punti** = Non pesca*
*- Etan è **primo** e a **5 punti** o meno e NON è **l'ultimo** a giocare = Pesca*
*- Etan è **primo** e a **5 punti** o meno ed è **l'ultimo** a giocare = Non pesca*
- Un altro giocatore ha più punti di Etan = Pesca
*- Etan e **primo a parità** con un altro giocatore e ha **5** o **6 punti =** Pesca*
*- Etan e **primo a parità** con un altro giocatore e ha **7 punti =** Non pesca*
*- Etan e **primo a parità** con un altro giocatore e ha **4 punti** o meno = Pesca*
Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Etan ha preso una CS, deve usarla o cambiarla per un altra carta come indicato qui sotto, usate lo stesso metodo di prima, appena trovi una situazione rispondente al vero applica la conseguenza:
***Scudo**: - Etan ha **4 punti** o meno = Cambia*
*- Etan ha **5 punti** o più ed è **1°G =** Cambia*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Etan** = Cambia*
*- **Qualunque** altra situazione = Usa*
***Saetta**: - Etan ha **4 punti** o meno = Cambia*
*- Se può **mandare fuori** un qualunque avversario = Usa su quell'avversario. Potendo scegliere manda fuori l'avversario con più punti. In caso di parità manda fuori Ugeene.*
*- Etan ha **7 punti** = Gioca su un avversario che abbia tre punti o meno. In caso possa scegliere, la usa su Alenn*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*
***Tempus**: - Giocandola su di se raggiunge il **punteggio di 7** = Gioca su di se*
*- Giocandola su un avversario può **mandarlo fuori** = Gioca sull'avversario. potendo scegliere manda fuori Ugeene.*
*- Etan ha **3 punti** o meno = Cambia*
*- **Qualunque** altra situazione = Gioca per ridurre il punteggio dell'avversario con più punti. In caso di parità riduce i punti di Alenn.*
*Se ora tocca a Ugeene giocare vai al **67***
*Se Etan era l'ultimo a giocare vai al **74***



61

Stai per dire qualcosa quando un improvvisa illuminazione ti blocca. Richiudi la bocca di scatto. Non è cambiato nulla, né nei volti dei ragazzi né nell'espressione ostile di Innocenzo. Eppure, senza un apparente motivo, ora la situazione ti pare nitida.
Innocenzo non ti è ostile perché sei figlio di un prelato. Ti è ostile perché ti teme come un possibile concorrente. Probabilmente nemmeno lui si rende conto di questo fatto ma, a livello istintivo, deve aver capito che il fragile gruppo dei *laici* troverebbe più naturale seguire la guida di un *prelato ribelle* che non la sua. Infatti Glaby non è diventato capo dei laici grazie a qualche particolare abilità personale ma solo perché ha avuto la ventura di trovarsi nel posto giusto al momento giusto.
L'idea è incredibilmente assurda... eppure senti intimamente di aver colto la verità e il fatto che le basi non stiano logicamente in piedi non impedisce al costrutto finale di esistere.
Il problema è che non hai alcun desiderio di diventare il capo di una banda di sciroccati che, senza rendersene conto, avvallano le assurde teorie di Alecsandro Cucnas. Vorresti solo far capire ai ragazzi che hai di fronte l'assurdità della loro posizione e del risentimento nei confronti tuoi e dei tuoi amici.
Alla luce di quest'illuminazione vai al ***36***

62

3° Mano.
A questo punto Alenn e i suoi amici possono decidere di ***ritirarsi*** *oppure di* ***continuare*** *a giocare. In caso decidano di giocare dovranno, in base a quanti punti hanno totalizzato fino a questo momento, spostare dalla propria Dotazione al Piatto una diversa quantità di denaro (Fagioli in questo caso).*
- 3 punti o meno*: per giocare si deve puntare la Puntata Base (in questo caso 1 Fagiolo)*
- 4, 5 o 6 punti*: per giocare si deve puntare due volte la Puntata Base (in questo caso 2 Fagioli)*
- 7 Punti*: Per giocare si deve puntare quattro volte la Puntata Base (in questo caso 4 Fagioli)*
Dopo aver deciso di continuare a giocare e aver messo i soldi nel Piatto si apre l'ultima fase della partita nella quale tutti i giocatori potranno ***pescare*** *un ultima carta oppure* ***accontentarsi*** *di quelle che hanno in mano. Come sempre le CS vanno giocate subito oppure cambiate.*
Ricordate di seguire il giusto ordine di gioco partendo dal 1°G e procedendo in senso antiorario.

Qui sotto ci sono due tabelle grazie alle quali è possibile determinare se Etan e Ugeene decidono di continuare a giocare (e quindi mettere i fagioli richiesti nel Piatto) oppure se preferiscono abbandonare questa Partita.

ETAN LUXER EL-3			
Quanti punti ha?	Gioca o Lascia? (tira un d6)		
	1 o meno	2-4	5 o più
3 o meno	Gioca (1 Fagioli)		
4-5-6	Lascia	Gioca (2 Fagioli)	
7	Gioca (4 Fagioli)		
Se ha uno Scudo aggiungi +1 al dado			
Se Alenn o Etan hanno 7 punti sottrai –1 al dado			
Se Alenn o Etan hanno un punteggio (non 7) superiore al suo sottrai –1 al dado			

UGEENE CIRIC UG-3				
Quanti punti ha?	Gioca o Lascia? (tira un d6)			
	1 o meno	**2**	**3-4**	**5 o più**
3 o meno	Lascia		Gioca (1 Fagioli)	
4-5	Lascia			Gioca (2 Fagioli)
6	Lascia		Gioca (2 Fagioli)	
7	Lascia	Gioca (4 Fagioli)		
Se ha uno Scudo aggiungi +2 al dado				
Se è il 1°G sottrai –1 al dado				
Se Alenn o Etan hanno 7 punti togli –2 al dado				
Se Alenn o Etan hanno un punteggio (non 7) superiore al suo sottrai –1 al dado				

*A questo punto per sapere se Etan e Ugeene decidono di **pescare** un'altra carta oppure **stanno** vai al paragrafo indicato. Anche in questo caso ricorda di rispettare rigorosamente l'ordine di gioco partendo sempre dal 1°G.*
*Per sapere come si comporta Ugeene, vai al **67***
*Per sapere come si comporta Etan Vai al **60***
*Se Sia Ugeene che Etan hanno lasciato e Alenn è ancora in gioco vai al **74***

Ti getti in avanti con le braccia tese. Il tuo unico obiettivo è di cancellare dal tuo campo visivo il volto di Innocenzo Glaby. Farlo a suon di pugni, s'intende. Il capo dei *laici* piega il busto all' indietro, evitando per un soffio il tuo cazzotto. Prima che tu possa provare a dargliene un altro vieni placcato da uno dei due energumeni che già si erano alzati. Subito anche il secondo ti è addosso.
Per tenerti bloccato al suolo uno ti torce dolorosamente le braccia mentre l'altro ti schiaccia la testa sotto un piede. Ribellarti è inutile, oltre che doloroso, così t'immobilizzi.
Innocenzo ti sta guardando con un'espressione sinceramente stupita. Apre la bocca ma, prima che possa dire qualcosa, senti Ugeene urlare qualcosa e, un attimo dopo, intravedi Etan atterrare con un urlo belluino addosso allo studente che ti sta schiacciando la testa. Ne approfitti per ricominciare a dimenarti e, per un attimo, riesci a divincolarti. Scalci violentemente colpendo qualcosa di cedevole.
Riesci a metterti in ginocchio.
Glaby urla, con una punta di isteria nella voce, ordinando di *bloccarvi-ammazzarvi-allontanarvi-aiutarlo-farequalcosa*. Nonostante le sue direttive non siano molto chiare una moltitudine di ragazzi ti è addosso. In un attimo sei nuovamente schiacciato a terra.
"Basta... BASTA!" la marmaglia ci mette un po' a sentire l'ordine di Glaby e a fermarsi, finalmente riesci a riprendere fiato. Innocenzo Glaby è livido di rabbia. "Adesso vi sbatto nell'altra stiva" sbraita. "Anche te Luxer! Sei solo un traditore e basta"
Vieni strattonato in piedi ma, prima di fare un solo passo, la voce concitata di Ugeene squilla alle tue spalle. A costo di farti scricchiolare le vertebre, torci il collo fino a riuscire a vederlo.
"Pensaci bene, Glaby" sta dicendo il tuo amico. "Se mandi Alenn, e quindi un *prelato*, di là, pestato a sangue com'è, la cosa equivarrebbe a una dichiarazione di guerra"
"E allora? Non mi fanno paura i *prelati"* ribatte Innocenzo. Noti però un leggero fremito d'incertezza incrinargli la voce.
"Dovresti. Sono il doppio di voi. Come pensi che reagiranno, nel vedere che avete pestato un *prelato*?"
"Non m'importa, che vengano! Noi..."
"No. Non verranno subito. Se la piglieranno invece con il primo *laico* che gli passa tra le mani: Etan"
"Se credi che m'importi qualcosa di quel traditore..."
"A te magari no, ma cosa ne pensano i tuoi amici del fatto che metti uno dei vostri nelle mani al nemico?"
"*Ehi,* aspetta... stai rigirando..."
"Noi in fondo non amiamo Cucnas più di quanto lo amiate voi, vogliamo solo essere lasciati in pace. Ci sistemeremo in un angolino della stiva e non vi daremo più fastidio! Non credi che sia meglio per tutti?"
Un mormorio si alza nello scomparto. Innocenzo lo zittisce con un urlaccio, quindi scocca occhiate di fuoco tutto attorno. Puoi quasi sentire le rotelle

girargli dentro il cranio: se caccia te deve cacciare anche Etan. Ma quanti amici, conoscenti o anche semplici simpatizzanti può avere Etan Luxer tra le schiere dei *laici*? Quanto quell'epurazione può minare la sua autorità? E' evidente che Glaby non ha le risposte a queste domande.
"*Mmmm*... va bene. Ma non voglio più avere a che fare con voi! Oggi sono... sono clemente, ecco! Ma adesso sparite dalla mia vista"
Con un misto di vergogna, per aver creato questa situazione, e di ammirazione, per come Ugeene te ne ha tirato fuori, torni al tuo posto a sedere.
*Lancia un **d6** e somma al risultato i punteggio in ROBUSTEZZA più STAZZA.*
***Bonus**: Se hai la Competenza: **Divincolarsi** aggiungi **+2** al risultato*
*Se hai la Competenza: **Tempra** aggiungi **+2** al risultato*
Quanto hai ottenuto?
***- 9 o -** : Subisci **1 Ferita Lieve** e **-4 Punti di Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***- tra 10 e 14**: subisci **0 Ferite** e **-3 Punti di Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***- 15 o più.** subisci **0 Ferite** e **-1 Punti di Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire.*
*Inoltre spunta **un Livello di Salute** per **Etan Luxer** e aumenta di **+1** la tua **Popolarità,** infine segnati un Codice: **PP-L** nella sezione Appunti della scheda e prosegui all'**8***

64

Ti guardi intorno. Etan ha ancora quell'espressione in volto e freme, letteralmente, dal desiderio di raccontare cosa ha combinato durante la notte. Ugeene invece è apparentemente impassibile ma noti come eviti accuratamente di incrociare il tuo sguardo. Le occhiaie e gli occhi gonfi sono il segno inequivocabile di una notte passata sveglio a piangere. L'accusa di essere un *naturale*, mossa da Alecsandro, pesa come un macigno tra di voi.
Per il resto, la stiva di carico è come l'avevate lasciata il giorno prima, solo meno popolata. I *prelati* capitanati da Perry, infatti, si devono essere trasferiti in massa nella stiva numero due, unendosi a Cucnas. I *laici,* rimasti soli, si sono ridistribuiti omogeneamente nel comparto premurandosi di lasciare uno spazio vuoto attorno a te e ai tuoi amici.
Innocenzo Glaby è seduto diversi sedili più avanti, circondato da quella che deve essere la sua nuova corte di seguaci e leccapiedi. Il ragazzo, percependo il tuo sguardo, alza la testa. Quel che scorgi nei suoi occhi è un lampo di rancore che proprio non riesci a giustificare.
Decidi cosa fare:
*Vuoi chiedere a Etan cosa ha fatto ieri e dove ha speso quei soldi? Vai al **39***
*Vuoi affrontare il delicato argomento della "*naturalità*" di Ugeene? vai al **20***
*Decidi di alzarti e di affrontare Innocenzo, nella speranza di chiarirti almeno con la fazione dei "*laici*"? Vai al **9***

65

"*Yaaahhwwn*... basta!" ti sgranchisci ottenendo schiocchi secchi dalle articolazioni delle braccia e delle spalle. Stendi le gambe per riavviare il flusso del sangue. Hai passato tutto il pomeriggio a giocare a carte e adesso hai la testa che pesa e gli occhi che lacrimano per essersi sforzati tanto a lungo nella fievole luce della stiva.
"Ancora una partita, dai" propone Etan.
"No, ormai saremo quasi arrivati... e poi non ne posso più di giocare a Ter"
Ugeene lancia un'occhiata all'oblò sporco. Segui la direzione del suo sguardo e con una fitta allo stomaco gti rendi conto che ormai deve essere quasi sera. Il pomeriggio è volato senza che tu te ne rendessi conto. Solo ora realizzi che non hai affrontato la questione della sfida con Alecsandro Cucnas. Non hai preparato alcun piano d'azione, rimandando sempre a *dopo la prossima partita*. Con un sospiro e una scrollata di spalle ti giustifichi pensando che, in fondo, il viaggio è ancora lungo e le opportunità non ti mancheranno di certo. tra l'altro ti sembra proprio che l'aeromobile stia scendendo di quota.
"Dicci, Ugeene" domanda Etan. "In quale idilliaco angolo dell'Impero dovremo pernottare quest'oggi?"
Ugeene stringe la bocca in una smorfia, indeciso se considerare offensivo o meno il tono dell'amico. Con un cenno della testa gli fai capire che a te interesserebbe davvero sapere dove state atterrando.
Effettua una prova su ROBUSTEZZA, la difficoltà è d6
*Se **fallisci**, la fatica mentale del pomeriggio ti riduce di **-2 punti il Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se **superi** la prova, perdi solo **-1 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*In ogni caso vai al **25***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

66

Oh, lettore imprudente e truffaldino. Devi sapere che non c'è alcuna strada che conduce a questo paragrafo. Dunque, se lo stai leggendo, vuol dire che hai cercato di imbrogliare.
Male. Molto male!
*Come punizione riduci immediatamente a zero i tuoi **Punti Volontà** e ricomincia questo capitolo dal Paragrafo **1** di questo stesso Capitolo.*

67

Ugeene ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già leggi le situazioni riportate qui sotto e applica la prima che trovi che corrisponde alla situazione attuale.

*- Ugeene è il giocatore con **più punti** e NON è il **1°G** = Non pesca*

*- Ugeene è il giocatore con **più punti**, NON ha **7 punti** ed e il **1°G** = Pesca.*
- Un altro giocatore ha più punti di Ugeene = Pesca
*- Ugeene e primo a parità con un altro giocatore e ha **5** o **6 punti** = Non pesca*
*- Ugeene e primo a parità con un altro giocatore ed è **l'ultimo a giocare** = Non pesca*
*- Ugeene e primo a parità con un altro giocatore e ha **4 punti** o meno = Pesca*

Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Ugeene ha preso una CS, deve usarla o cambiarla per un altra carta come indicato qui sotto, usate lo stesso metodo di prima, appena trovi una situazione rispondente al vero applica la conseguenza:
***Scudo**: - Ugeene ha **tre punti** o meno = Cambia*
*- Ugeene è il giocatore con **più punti** = Usa*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Ugeene** = Cambia*
***Saetta**: - Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di lui = Usa su quell'avversario.*
*- Ugeene ha **tre punti** o meno = Cambia*
*- Ugeene è il giocatore con **più punti** ed è il **1°G** = Gioca la carta contro l'avversario che può mandare fuori con più punti (in caso di parità manda fuori Alenn)*
*- Ugeene ha **6** o **7 punti** e può giocare la Saetta su un avversario senza che il suo punteggio **superi** quello di Ugeene = Gioca su quell'avversario.*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*
***Tempus**: - Giocandola su di se raggiunge il **punteggio di 7** = Gioca su di se*
*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio più alto** e NON è il **1°G** = Gioca su di se*
*- Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di lui e NON è il **1°G** = Usa su quell'avversario.*
*- Se può ridurre il punteggio dell'**unico** avversario con più punti di lui, superandolo, e NON è il **1°G** = Usa su quell'avversario*
*- Se usandola su di se diventa il Giocatore con **più punti** = Gioca su di se*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

*Se ora tocca a Etan giocare vai al **60***
*Se Ugeene era l'ultimo a giocare vai al **74***

68

"Lo dicevo che questo gioco è una cosa diabolica. Dovrebbe venir proibito dalla Santa Inquisizione" borbotta Ugeene.
"Dici così solo perché non hai vinto" replica Etan, ridendo di gusto.
"Vabbè è stato divertente" ammetti. "Ma adesso dovremmo..."
Etan ti toglie le carte di mano rimescolandole con foga. "No, no! Si gioca ancora"
"Ma..."
"Però..."
"Niente ma né però" taglia corto Etan. "Dobbiamo fare pratica se vogliamo guadagnarci dei soldi" quindi, sfoderando i denti in un sorriso degno di un pazzo, aggiunge: "Anzi ora che abbiamo capito le regole base facciamo una partita cercando di imbrogliare. Ho sentito che solo i bari riescono a diventare *davvero* ricchi con il Ter"
"Se lo dici tu" replichi, ben poco convinto.
"Io non ho nessuna intenzione di imbrogliare" esclama Ugeene.
"E allora non farlo!" gli risponde l'amico. "Anzi, meglio, così potrai valutare quanto siamo bravi io e Alenn a farlo"
*Vai al **30** per imparare come si può imbrogliare al Ter.*

69

Con disappunto squadri Ugeene mentre, raggiante, si appropria dei fagioli nel piatto come se si trattasse di sonanti baiocchi. "Bello!" esclama. "Mi è davvero piaciuto questo gioco. Chissà perché ne parlano così male"
"*Bha*, sì, per passare il tempo può andar bene..." borbotti. "Ma non è poi questo gran che"
"Dici così solo perché ha vinto Ugeene" replica Etan, ridendo di gusto.
"Vabbè è stato *abbastanza* divertente" concedi. "Ma adesso credo che dovremmo..."
Etan ti strappa le carte di mano rimescolandole con foga. "No, no. Si gioca ancora"
"Ma..."
"Però..."
"Niente ma né però" taglia corto Etan. "Dobbiamo fare pratica se vogliamo guadagnarci dei soldi" quindi, sorridendo come un pazzo, aggiunge: "Anzi ora che abbiamo afferrato le regole base faremo una partita cercando di imbrogliare. Ho sentito dire che solo i bari riescono a diventare *davvero* ricchi"
"Se lo dici tu" replichi, poco convinto.
"Io non ho nessuna intenzione di imbrogliare" esclama Ugeene.
"E allora non farlo!" gli risponde l'amico. "Anzi, meglio, così potrai valutare quanto siamo bravi io e Alenn a farlo"
*Vai al **30** per imparare come si può imbrogliare al Ter.*

70

Blocchi Etan, che già iniziava distribuire le *fiches* improvvisate. "Perdonami ma proprio non m'interessa" dici. Poi, accorgendoti di aver usato un tono un po' troppo brusco, aggiungi: "Non è che non mi piace giocare, è solo che i giochi di carte mi annoiano, e poi sono un po' stanco. Ma tu se vuoi gioca pure con qualcun altro. Non c'è problema, davvero"

"Posso giocare con qualcun altro, *seee*" commenta lui con una smorfia. "Tolti voi due con chi volete che giochi? Con gli imbecilli laggiù, forse?"

Ugeene ti fa un leggero cenno d'assenso con il capo. Eppure hai l'impressione che non sia del tutto d'accordo con la tua presa di posizione. Forse Ugeene avrebbe preferito una condanna secca del gioco d'azzardo al tuo blando *-fa quel che vuoi ma non farlo con me*.

Dai sedili in fondo alla stiva la voce irritante di Innocenzo Glaby si alza nuovamente. Potresti quasi giurare di aver sentito pronunciare il tuo nome.

*Diminuisci di **-1** punto il **Grado di Amicizia** con l'Amico che ha il Grado di Amicizia più alto. In caso **Etan Luxer** e **Ugeene Ciric** abbiano il medesimo Grado di Amicizia scegli tu quale dei due abbassare di un punto.*

Quindi decidi cosa fare:

*[**Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi affrontare il delicato argomento della presunta "*naturalità*" di Ugeene con il medesimo? vai al **20***

*[**Se non lo hai ancora fatto]** Decidi di alzarti e di affrontare Innocenzo nella speranza di chiarirti almeno con la fazione dei "*laici*"? Vai al **9***

*Se hai già compiuto tutte queste azioni, oppure se non vuoi farle, chiacchiera del più e del meno con i tuoi amici fino al **28***

71

"Sono fuori" mormori, rendendoti conto di non avere più un solo fagiolo.

"Ma no, dai" interviene Etan. "Ti facciamo un prestito noi"

Ugeene scuote la testa. "No, no. Le regole sono regole e poi sono stanco. Smettiamola qui"

"Allora gli faccio un prestito solo io" insiste Etan.

"Dai, Ugeene ha ragione. Anch'io dico di farla finita qui." dici, stroncando le proteste di Etan il quale, per tutta risposta, ti fa la linguaccia.

*Vai al **27***

72

"Io sono fuori" sbotta Etan, guardando il pavimento deserto di fronte a se. Si mette a quattro zampe alla ricerca di qualche fagiolo rotolato sotto i sedili. Infine, deluso ma non rassegnato, dice: "Fatemi un prestito, dai. Guardate quanti fagioli avete!"

"Mi spiace" rispondi. "Ma le regole sono regole. La partita finisce qui!"

"Alleluia" commenta Ugeene.

*Vai al **27***

73

"Mi avete rovinato" mormora Ugeene. "Meno male che giocavamo a legumi"
"Ma no, dai" interviene Etan. "Ti facciamo un prestito noi"
Ugeene scuote la testa. "No, no. Le regole sono regole e poi sono stanco. Smettiamola qui"
"Per me va bene" concordi, stroncando le proteste di Etan.
*Vai al **27***

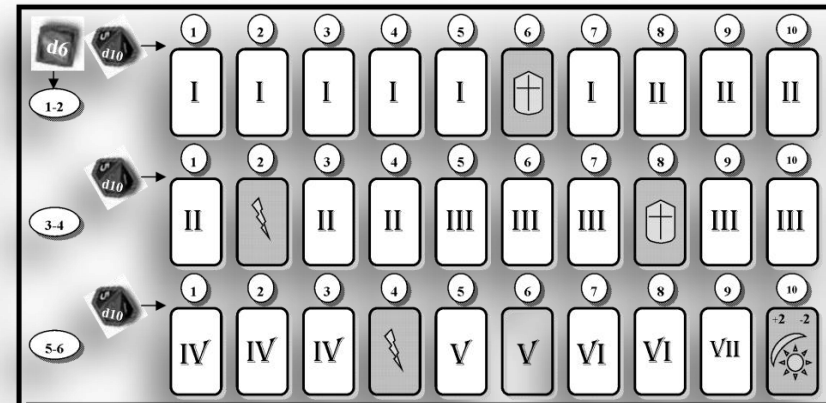
74

Arrivato a questo punto, la Partita è finita. Dove andranno a finire i Fagioli presenti nel piatto?
***- Nel caso tutti abbiano perduto:** I fagioli rimangono nel Piatto*
***- Se un solo giocatore ha totalizzato 7 punti**: Quel Giocatore prende tutti i Fagioli presenti nel Piatto.*
***- Se più giocatori hanno totalizzato 7 punti**: I Fagioli nel Piatto vengono equamente divisi tra i vincitori. In caso rimanesse un "resto" esso rimane nel piatto e va ad aggiungersi alle puntate delle partite successive.*
***- Se nessuno ha fatto 7**: Solo la metà dei Fagioli presenti nel Piatto (Arrotondate per difetto) vanno al giocatore che è andato più vicino a 7 (o, in caso di parità, i giocatori che si dividono equamente la vincita). L'altra metà rimane nel Piatto.*
Aggiorna il numero di Fagioli presenti nelle Dotazioni dei tre Giocatori. A questo punto può essere successa una delle seguenti cose:
*- Tu sei in **bancarotta** (non hai più Fagioli) vai al **71***
*- Etan è in **bancarotta** vai al **72***
*- Ugeene è in **bancarotta** vai al **73***
Oppure, se nessuno è andato in bancarotta:
*- Se è la tua **prima partita** e ha vinto Ugeene, vai al **69***
*- Se è la tua **prima partita** ed avete vinto tu o Etan oppure non ha vinto nessuno, vai al **68***
*- Se tu o Ugeene avete vinto con un **7 Reale** puoi scegliere di interrompere il Gioco e di andare al **27***
*- Se hai già disputato almeno **4 partite,** vai al **27***
*- In qualunque altro caso torna **26**, rimescola le carte (cioè cancella le spunte sui numeri delle carte) e comincia una nuova partita.*

75

Finalmente anche l'ultimo ragazzo esce dallo Spaccio
Ormai il lungo crepuscolo sta lasciando spazio alla notte mizariana ma le porte del Rifugio incombono e a te non è concesso neppure un attimo per assaporare i profumi della sera. Assieme al gregge degli studenti vieni spinto nel salone dell'Ostello.

Vai al Paragrafo N° 1 del Capitolo 4



VITTORIA

Se:

- ***Tutti perdono***: *I soldi rimangono nel Piatto per la partita successiva.*
- ***Un solo giocatore totalizza 7***: *Quel giocatore prende tutte i soldi presenti nel Piatto.*
- ***Più giocatori vincono totalizzando 7***: *I soldi del Piatto vanno equamente distribuiti tra i vincitori.*
- ***Nessuno totalizza 7***: *Vince il giocatore che è andato più vicino al 7 ma questi prende solo la metà dei soldi presenti nel Piatto. L'altra metà rimane nel Piatto per la partita successiva.*

PUNTATA nella 3° Mano

- ***1,2 o 3 punti in mano***: *per giocare si deve mettere nel Piatto la PB*
- ***4,5 o 6 punti in mano***: *per giocare si deve mettere nel Piatto 2xPB*
- ***7 Punti in mano***: *Per giocare si deve mettere nel Piatto 4xPB*

Dotazione di _____

1°G ☐

Dotazione di _____

1°G ☐

PIATTO (PB: ☐)

Dotazione di **Alenn**

1°G ☐

MAZZO TRUCCATO

SI ☐ **NO** ☐

BARARE

Effettua una Prova su: DESTREZZA, difficoltà: ☐

Bonus:
Velocità di Mano + Gioco d'Azzardo ☐

Se colto sul fatto vai al ☐

PARTITE

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Capitolo 4

Una Notte Movimentata

Lista delle Vivande
PORTATA DI CARITA'
GRATUITA
Zuppa di carne varia Pane e Acqua
PORTATA POPOLARE
4 Cent
Minestra di verdure, un frutto e vino
PORTATA LUSSO
10 CENT
Arrosto di pecora, patate arrosto con olio, formaggio fresco, frutta e vino

1

Quando il caos delle seggiole e delle panche spostate scema, non ti stupisci nello scoprire che tutti i ragazzi del primo biennio sono perfettamente divisi tra *prelati,* che si sono seduti a destra del salone*;* e i *laici*, ammassati attorno a due tavolate a sinistra. Ormai anche gli ultimi indecisi sono stati convinti, in un modo o nell'altro, a irreggimentarsi in una delle due fazioni.

Nonostante continui a ripeterti che, in fondo, te lo aspettavi, il tuo umore si rannuvola nel constatare che nessuno, non uno solo, ha saputo resistere al richiamo del branco trovando il coraggio di ragionare con la propria testa!

L'umore arriva al livello del suolo, e comincia a scavare, quando sento l'odore della portata di carità spandersi in aria. I garzoni del Rifugio, muniti di pentoloni in rame e scodelle, zigzagano tra i tavoli distribuendo la brodaglia gratuita o prendendo ordinazioni per qualcosa di più decente.

Un ragazzo alto con espressione spenta sosta al tu[illegible] una scodella colma di un liquido marroncino. Devi ammettere che la zuppa, qui a N.S. di Adler, ha un'aria meno oscena di quella che vi volevano propinare a San Tazione. Da qui ad affermare che ha un'aria appetitosa, però, ce ne corre. Lanci un'occhiata al cartello che troneggia sopra le porte della cucina.

*Sei disposto a spendere 4 centesimi a testa, per un totale di **12 centesimi**, per ordinare tre portate popolari?*

*Se sì cancella -**12 centesimi** dal tuo borsello e vai al **13***

*In caso contrario accontentati della **portata di carità** e va al **128***

2

Non passano nemmeno dieci minuti che la porta si apre per lasciar entrare Etan, accompagnato da un ragazzo in carne. Prima ancora di presentarsi il ragazzo si precipita a coprire la fessura tra la porta e il pavimento, utilizzando una coperta arrotolata.

"Per evitare che il marinaio di ronda veda filtrare la luce" si giustifica, rispondendo al tuo sguardo interrogativo.

Nei minuti successivi arrivano alla spicciolata altri tre studenti e finalmente vengono fatte le presentazioni. Il primo a essere arrivato si chiama **Fullio Loceres** mentre gli altri ti vengono presentati solo per nome: **Cristiano, Terzio** e **Recardo Moloy** che è l'unico ad aggiungere il proprio cognome nello stringerti la mano.

Terminate le presentazioni Fullio vi raduna attorno a se, spiegando con fare spiccio le regole: "Il gioco lo conosciamo tutti" dice. "Io voglio solo aggiungere che non si parla di nulla che esuli dal Ter. In particolare niente politica..." ti lancia un'occhiata in tralice, quindi continua. "Qui non ci sono *Prelati* o *Laici* si gioca e basta! *Ah*, dimenticavo, se volete un prestito prima di iniziare chiedete pure sono a vostra disposizione".

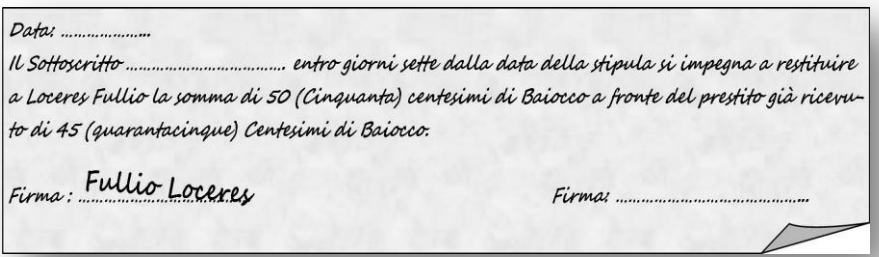
Detto questo Fullio si siede in terra sopra una coperta, piega le ginocchia e aspetta, serafico. Così, illuminato da due mozziconi di candela, a gambe incrociate sul pavimento, sembra una grassa statua di qualche idolo pagano.

Etan ti afferra per le spalle trascinandoti qualche passo più in là.

"Dobbiamo chiedere un prestito" sussurra lui. "Siamo in due a giocare. Credi che i pochi spiccioli che abbiamo ci basteranno? Saremmo eliminati al primo rilancio serio".

Fissi come un allocco il volto sorridente di Loceres. Esiti, strusciando i piedi sul pavimento. Non avresti mai pensato di dover chiedere un prestito in vita

tua. Per giocare a Ter, poi! Se lo sapesse tuo padre, ti spellerebbe la schiena a frustate, come minimo.
Fullio ti parla come se avesse sentito chiaramente il sussurro di Etan: "*Oh*, sì, il tuo amico, Luxer, mi aveva accennato al vostro... piccolo problemino".
"*Ehm*... "
"Già, una vera disdetta" continua, come se avessi confermato le sue parole. "Gran parte del vostro denaro è chiuso nei vostri bagagli e avete bisogno di liquidi per giocare come si deve stasera. Visto che ospitate questa partita, vi farò dei tassi d'interesse molto convenienti".
"Tassi di... "
"Grazie, Fullio" t'interrompe Etan. "Non te ne pentirai. E poi la parola di un da Morante è una garanzia di ferro, no?".
Lanci un'occhiata di fuoco al tuo amico ma Loceres sorride, serafico. "Sì, lo credo anch'io." risponde. "Se poi tale nome viene vergato di su un foglio di carta, è meglio ancora" Con la velocità di un prestidigitatore Fullio fa apparire delle striscioline di carta, una penna e un calamaio portatile.
Leggi ad alta voce, con malcelato stupore, il contratto sulla striscia di carta.


Data: .....
Il Sottoscritto ..... entro giorni sette dalla data della stipula si impegna a restituire a Loceres Fullio la somma di 50 (Cinquanta) centesimi di Baiocco a fronte del prestito già ricevuto di 45 (quarantacinque) Centesimi di Baiocco.
Firma : Fullio Loceres
Firma: .....

"*AH AH*!"
L'esclamazione di Ugeene coglie tutti di sorpresa. Ma quando vi voltate verso di lui lo trovate assorto nella lettura, come se fosse solo in camera. Ciononostante giureresti di scorgere l'ombra di un sorrisetto sardonico aleggiargli sul volto.
"Naturalmente puoi stipularne anche più di uno, senza problemi. Mi fido cecamente!" chiosa Fullio.
Etan, gli altri tre invitati, e anche Ugeene di sottecchi, ci giureresti, ti guardano in attesa di sapere cosa deciderai di fare. Non ti piace l'idea di contrarre un debito. D'altro canto Etan ha ragione: non è pensabile che voi due possiate giocare con i pochi spiccioli che tieni nel borsello.
*Decidi se e quanti di **Debiti** sottoscrivere. Ogni prestito ti permette di mettere **45 Cent** nel tuo BORSELLO e di segnare un Debito da 50 Cent alla voce Debiti & Crediti nella Scheda di Alenn. Ricorda che tu giocherai con una parte dei soldi ed Etan con un altra.*
*Se possiedi la Competenza: **Legge & Politica** puoi farti un'idea della validità o meno di questi contratti andando al **85***
*In caso contrario vai al **166***

3

Il piede sinistro ti scivola di lato. Con un urlo più, di sorpresa che di paura, perdi l'equilibrio. Per un istante rimani appeso alle sole dita della mano destra. Poi queste cedono sotto il peso del resto del corpo. In una frazione d'istante immagini profilarsi sotto di te ogni sorta di pericoli: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche lasciati aperti, rocce taglienti. Stai per morire e non ti sei nemmeno confessato... stai per...

Sbatti violentemente contro la superficie dura del terreno. I polmoni si svuotano e l'oscurità si anima d'innumerevoli farfalline colorate. Un ronzio ti aggredisce le orecchie. Poi tutto si fa buio.

***

Le stelle sopra di te trapuntano il cielo Mizariano come un'infinità di gemme. La Via Lattea sembra un fiume di luci che si snoda maestoso tra il velluto della notte. Non sai quanto tempo rimani disteso sulla schiena a osservare gli astri pulsanti. Minuti o forse più. Senti un malessere vago, diffuso, ma non vero dolore. A un certo punto ti scopri quasi ad assopirti. Accarezzi l'idea di chiudere gli occhi per addormentarti sotto quel cielo splendente.

-Ugeene!-

Il pensiero ti colpisce come un pugno in pieno ventre. Tenti di alzarti. Dalle labbra ti esce un gemito. Come hai provato a metterti seduto, un'esplosione di dolore ti ha investito la schiena, avvolgendo l'intera cassa toracica. Il pensiero del tuo amico ferito, però, ti spinge a ritentare. Con prudenza riesci a metterti seduto. Ti tasti, alla ricerca di qualcosa di rotto mentre con lo sguardo sondi le ombre alla ricerca di Ugeene... del suo corpo... del suo...

scacci il pensiero con un movimento della testa.

Lancia un d10 e somma il risultato ai tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?

- 12 o meno**: subisci **1 Ferita Profonda**, **1 Ferita Lieve** e perdi **-6 Punti Vigore.

- Tra 13 e 17**: subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-5 Punti Vigore.

- 18 o più**: subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-4 Punti Vigore.

*Segna **-3 Livelli Salute** per Ugeene Ciric*

*Se i tuoi Punti Vigore attuali sono pari a 0, ti senti girare nuovamente la testa e, appena tenti di alzarti in piedi, stramazzi a terra, incosciente. Vai al **133***

*Se hai con te l'Oggetto: **Kit del Primo Soccorso** e vuoi usarlo vai al **72***

*Se non hai o non vuoi usare l'Oggetto, ma possiedi la Competenza: **Medicina & Veterinaria** vai al **62***

*Se non possiedi neppure la Competenza, vai al **154***

4

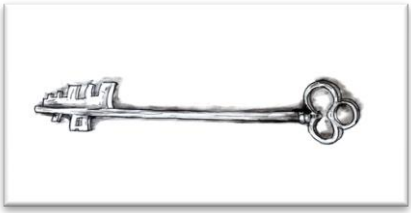
Il pesante chiavistello scivola, cigolando, nelle guide...
Il rumore di una sedia che viene spostata ti fa sobbalzare. L'oste si è alzato e, tranquillamente, s'incammina verso la cucina.
Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8.
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Furtività** riduci la difficoltà di **-2.
Malus**: Se **Ugeene Ciric** è con te, aumenta la difficoltà di **+1.
*Se **Etan Luxer** è con te, aumenta la difficoltà di **+1.***
*Se superi la prova, vai al **71***
*Se la fallisci, vai al **101***

5

Stai scivolando! Le dita perdono la presa sul corrimano e tu inizi a inclinarti in avanti. Preso dal panico provi a gettare all'indietro il peso del corpo. Per un istante rimani in bilico. L'attimo dopo piombi all'indietro, sbattendo violentemente la schiena e la testa contro gli spigoli dei gradini. Rimani immobile per diversi secondi, concentrato sul dolore acuto che si affievolisce pian piano.
Quando finalmente rialzi la testa e, dolorosamente, la volti verso il centro della sala, vedi che gli adulti sono ancora lì, intenti nelle loro oziose conversazioni. Per un qualche miracolo sembra che nessuno abbia sentito nulla. Stringendo i denti per le fitte che ti s'irradiano dal centro della schiena, percorri gli ultimi gradini che ti separano dal salone.
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 5 o meno**: Perdi **-3 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***- Tra 6 e 9:** Perdi **-2 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***- 10 o più**: Perdi **-1 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Vai al **18***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

6

Istintivamente ti appiattisci contro il muro, immergendoti in una pozza d'oscurità più fitta delle altre. Etan invece si lancia in una fuga a scapicollo lungo il corridoio. Trattenendo il respiro ti domandi se il marinaio ti ha visto oppure se ha solo scorto l'ombra in movimento del tuo amico.
Cancella Etan come compagno per questa missione. Da adesso non sarai più in sua compagnia e non potrai accedere al suo Inventario.
*Se possiedi la Competenza: **Furtività** vai direttamente al **82***
In caso contrario lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di STAZZA, quanto hai ottenuto?
- 7 o meno**: vai al **82
- 8 o più**: vai al **74



7

Con un balzo ti getti in avanti. Atterri malamente su una spalla ma ignori il dolore. Rotoli sul pavimento, spostandoti dallo specchio della porta. Non hai tempo di pensare, né di guardarti intorno. Puoi solo accucciarti dietro un bancone maleodorante, chiudere gli occhi e pregare.

L'oste si aggira tranquillo tra i bancali pieni di stoviglie con la sicurezza dettata da un'intima conoscenza dell'ambiente. Senti aprire l'anta di una dispensa. Il tintinnio lieve di bottiglie che si sfiorano. Sempre al buio l'oste se ne torna nel salone, Intravedi la sua sagoma stagliarsi contro la porta, stringe in una mano una bottiglia e nell'altra un cavaturaccioli.

Dalla sala adiacente si alzano applausi e apprezzamenti nei confronti del padrone di casa e del suo ottimo vino. Ma ormai quel che accade di là non t'interessa più. Rimani accucciato qualche altro secondo per consentire agli occhi di abituarsi al buio. Con un moto di speranza scorgi una porticina incassata tra un bancale colmo di stoviglie e una pila di pentoloni. A tentoni, saggiando ogni centimetro davanti a te, per non fare rumore, la raggiungi.

Chiusa!

Per un attimo ti senti sommergere dallo sconforto. Non puoi essere arrivato così lontano solo per farti bloccare da una stupida porta di servizio!

Ti imponi di non farti prendere dall'avvilimento e esplori la superficie della porticina con le dita tremanti. Senti sotto i polpastrelli la forma di una serratura. Si tratta di un meccanismo veramente semplice, poco più che un chiavistello, aprirla non dovrebbe essere difficile. Il problema è farlo nel buio fitto in cui sei immerso e con le mani che ti tremano così tanto...

Se hai con te l'Oggetto: ***Passepartout di Nergorio,*** *apri la porta senza problemi e vai direttamente al* ***16***

In caso contrario ***Effettua una Prova su: PERCEZIONE più DESTREZZA, la difficoltà è d10+d8***

Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Meccanica e Galvanologia,*** *riduci la difficoltà di* ***-3***

Se hai la Competenza: ***Velocità di mano,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

Se hai con te l'Oggetto: ***Groviglio di Fil di Ferro****, per ogni pezzo di fil di ferro che cancelli puoi ridurre la difficoltà di* ***-1***

Se hai con te l'Oggetto: ***Scatolina di grasso,*** *puoi usare una singola dose di grasso (cancellala) per ridurre la difficoltà di* ***-2***

Se superi la prova, apri la porta al ***16****.*

Se fallisci, vai al ***47***

8

"Cacchio. Ci hanno beccato!" si lascia sfuggire Etan ad alta voce.
L'ombra si blocca a metà di un passo. "Chi è?" domanda una voce impastata. "A quest'ora... chi sei? Fatti avanti, ti vedo!" La sagoma avanza minacciosa verso di voi, protendendo le braccia. Etan fa un passo indietro.
Che cosa fai?
*- Scappi assieme a Etan? Vai al **23***
*- Ti appiattisci contro il muro sperando che l'uomo insegua Etan? Vai al **6***

9

*Se hai deciso di partire da solo, vai al **75***
*Se vai assieme a Etan, prosegui al **25***
*Se vai assieme a Ugeene, prosegui al **20***
*Se vai con entrambi, prosegui al **63***

10

"Piacere di conoscerla, signore. Lasciate che mi presenti, io sono da Morante, Alenn da Morante. Mio padre è Ministro di Sua Santità presso il Capitolo Interno. Con chi ho il piacere di parlare?" reciti, tutto d'un fiato, sfoggiando il tuo miglior sorriso e tendendo la mano verso l'ufficiale.
L'uomo sbatte gli occhi. "Io... *ehm*, mi chiamo Beragmus. Tenente del Sesto Cavalleria Imperiale, Nicio Beragmus, in licenza premio ma... *ehm*, cosa ci fai in giro a quest'ora, ragazzino?"
"Cercavo qualcosa da mangiare, signore. Sa, sto andando a Vajerlsan per frequentare l'Accademia. Anch'io desidero diventare un ufficiale, come voi."
Il militare scuote la testa, cercando di raccapezzarsi. "Sì, va bene. Ma non dovresti comunque essere qui a quest'ora, ci sono delle regole da rispettare". Ti trattieni dal lanciare uno sguardo sprezzante in direzione della donna di malaffare che, fino a poco prima, stava intrattenendo l'ufficiale. Sorridi, invece, come a voler chiedere scusa. "Se mi darà un tozzo di pane, le assicuro che tornerò immediatamente in camera mia. E non mancherò di riferire a mio padre, nella mia prossima lettera, di aver incontrato un ufficiale estremamente gentile, tenente Beragmus" attendi, con un sorriso falso e leggermente beota dipinto in volto, di vedere come il militare prenderà le tue parole.
Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d10
Bonus**: Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare,** diminuisci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Buone maniere,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Convincere,** diminuisci la difficoltà di **-1**.*
*Se possiedi l'Oggetto Speciale: **Medaglia al Valore** diminuisci la difficoltà di **-2** (Il nome di tuo nonno: il Generale da Morante, è molto conosciuto da tutte le gerarchie militari)*
*Se superi la prova, vai al **160***
*In caso contrario vai al **134***

11

Osservi l'uomo e la sua divisa. E' molto giovane, probabilmente uscito da poco dall'accademia militare. Porta i gradi di tenente ma, cosa più importante di tutte, indossa una divisa della Cavalleria Imperiale. E' lapalissiano che non si tratti di un ufficiale di aeronautica. Quindi quest'uomo non ha nulla ha che vedere con lo *Spada del Signore*.
In pratica il tenente che ti sta osservando, arricciandosi i baffetti, non ha alcuna responsabilità ufficiale nei tuoi confronti, non deve farsi bello con il capitano del dirigibile né ha, in definitiva, alcun interesse nel punirti. Certo può sempre consegnarti ai marinai al piano di sopra. Ma una vaga speranza di cavartela senza punizioni inizia ad affacciarsi alla tua mente: in fondo l'ufficiale appartiene sicuramente a un ceto sociale molto più vicino al tuo che non ai rudi marinai che ti punirebbero per il semplice gusto di farlo.
Alla luce di quanto appreso decidi cosa rispondere all'ufficiale:
- Stai zitto e fai la faccia mortificata, sperando che s'impietosisca. Vai al ***78***
- Ti presenti e cerchi di far leva sull'importanza di tuo padre, facendogli capire che avrebbe da guadagnarci a trattarti bene. Vai al ***10***
- Inventi una scusa plausibile per giustificare la tua presenza. Vai al ***53***

12

Poco dopo i tuoi piedi slittano contro il muro, senza più riuscire a trovare alcun appiglio. Con contorsioni degne di un acrobata riesci a scendere ancora mezzo metro, dove realizzi di aver raggiunto il punto in cui i mattoni lasciano posto ai blocchi di tufo e alla calce. Questo vuol dire che siete ormai arrivati. Non più di un metro e mezzo ti separa dal suolo.
Questa consapevolezza non ti aiuta, però, a convincere il tuo corpo ad abbandonare la presa. Sotto di te vedi solo oscurità. Ma la tua immaginazione corre sfrenata, immaginando ogni sorta di pericoli in agguato: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche lasciati aperti.
Evidentemente Etan non ha la tua stessa immaginazione perché, senza esitare, salta. Senti un leggero tonfo e poi la voce giuliva del tuo amico. "E allora? Cosa aspettiamo, l'alba?"
Con un sospiro ti lasci cadere anche tu. Atterri sul duro terreno. L'impatto ti fa tremare le ginocchia.
Pochi secondi dopo arriva anche Ugeene, atterrando scompostamente sul sedere. Tu ed Etan lo aiutate ad alzarsi senza infierire. Persino Etan si trattiene dal commentare lo sgraziato atterraggio dell'amico. In fondo ha appena superato una prova che per lui deve essere stata difficilissima pur di rimanervi al fianco.
Vai al ***164***

13

Con un sospiro osservi volatilizzarsi dodici centesimi dentro le tasche del garzone. Ogni rimpianto sparisce quando, poco dopo, le vostre ciotole si riempiono di una minestra densa e odorosa. Non sei mai andato matto per le verdure ma oggi pensi che sedani, carote e cipolle costituiscano una delizia insuperabile. Ti trattieni, e anche con un certo sforzo, dal leccare il fondo della ciotola. Scrupolo che Etan non si preoccupa nemmeno di simulare.
Con lo stomaco pieno e il calore che s'irradia piacevolmente alle le membra ti concedi finalmente di rilassarti. Tra un morso e l'altro alla tua succosa mela, certamente importata dai terreni Umanizzati del sud, ti guardi attorno.
*Recuperi fino a **+4 Punti Vigore**. Ricorda che i Punti Vigore attuali non possono mai superare i Punti Vigore Massimi. Vai al **51***

14

Aspettando, nell'oscurità più totale, chiacchieri con i tuoi amici. Ugeene è il primo ad addormentarsi, Etan continua a sproloquiare, quasi da solo, ancora a lungo. La sua voce diventa un rumore confuso e distante.

***

Apri gli occhi, qualcuno ti sta scuotendo. Nell'ombra quasi totale scorgi solo una sagoma. "Dai, Alenn, andiamo" sussurra la voce di Etan. "Anche Ugeene è pronto, non vorrai rimanere qui e mandare noi a fare il lavoro sporco, no?" nonostante le parole scanzonate, il tono del tuo amico tradisce la tensione.
Getti i piedi oltre il bordo del letto e in un attimo t'infili le scarpe e la giacca.
A parte i vostri respiri e il martellare del tuo cuore, non senti nessun rumore.
*Il brevissimo pisolino ti ha consentito di recuperare fino a **+1 Punti Vigore**.*
*Se possiedi la Competenza: **Tempra**, guadagni **+1 Punto Vigore** extra.*
*Esci dalla **porta?** Vai al **131***
*Esci dalla **finestra**? Vai al **107***

15

Procedendo carponi sgattaioli sotto il tavolo più vicino. Da lì puoi osservare le gambe degli avventori, intenti a bere e a raccontarsi facezie. L'ingresso alle cucine non deve distare più di sette o otto metri e, a parte un ultimo tratto scoperto, puoi arrivarci strisciando di tavolo in tavolo senza mai esporti. Conscio che in questo momento il silenzio è assai più importante della velocità, ti fermi spesso, per riprendere fiato e per controllare che gli adulti continuino a chiacchierare tra di loro e a ignorarti.
Ecco! Sei arrivato all'ultimo tavolaccio. Davanti a te c'è un breve spazio completamente scoperto. Se nessuno guarderà nella tua direzione, e se riesci a essere sufficientemente veloce, potrai trovare rifugio nell'oscurità delle cucine. Trai un profondo respiro. Stringi i denti e parti.
*Se hai il **Codice CS,** vai al **120***
*Se invece non hai segnato questo codice, vai al **33***

16

Fuori... Sei fuori!
Davanti a te distingui la sagoma scura di un edificio sgraziato, mentre alla tua sinistra scorgi le rampe deserte che conducono alle piattaforme d'attracco. Con il corpo scosso dai fremiti a causa della tensione accumulata, ti appoggi alla parete esterna dell'Ostello. Le gambe ti si piegano e scivoli lentamente fino a trovarti seduto per terra. Rimani accasciato per diversi minuti a osservare il cielo trapuntato di stelle. La Via Lattea sembra un fiume gigantesco che taglia il Creato in due. La luna alta è quasi piena e i suoi raggi ammorbidiscono le pareti scabrose delle piattaforme di cemento.
Con fatica ti rialzi e azzardi alcuni passi. Le gambe sembrano essere diventate di gelatina. Costeggi il muro del Rifugio, appoggiandoti a esso, fino a svoltare un angolo. I tuoi occhi sono immediatamente catturati dalla sagoma imponente del *Spada del Signore*. Il dirigibile sembra sonnecchiare, appollaiato in alto, sulla piattaforma di fronte a te. Il pallone ondeggia lievemente nella brezza. Ha un aspetto floscio ma sai che con il nuovo giorno, all'accendersi dei bruciatori e con l'arrivo del sole, il gas al suo interno si espanderà riempiendo le sacche interne e consentendo così all'aeronave di alzarsi nei cieli. Con le gambe ancora molli t'incammini verso la rampa più vicina.
*Se hai il **Codice CS** segnato nella sezione Appunti della Scheda, cancellalo.*
*Vai al **171***

17

Un refolo d'aria porta alle tue narici un odore di funghi da pipa che si fa sempre più intenso a mano a mano che avanzi. Con un sussulto ti arresti nello scorgere una sottile lama di luce filtrare da una porta socchiusa. Improvvisamente la porta viene aperta, fai giusto in tempo a vedere una sagoma umana stagliarsi per un attimo contro la luce. Rimani immobile, scrutando le ombre, hai l'impressione che la sagoma dell'uomo stia puntando dritta nella tua direzione. Emette suoni gutturali e inquietanti.
*Se Etan Luxer è con te, vai subito al **8***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Furtività**, riduci la difficoltà di **-1
*Se superi la prova, vai al **68***
*In caso contrario vai al **143***

18

*Vuoi passare rasente ai muri fino alla porta d'ingresso? Vai al **32***
*Oppure vuoi strisciare tra i tavoli fino a raggiungere l'ingresso alle cucine? Vai al **15***

19

Corri come se avessi il diavolo stesso alle calcagna. Ancor più veloce sta correndo la tua mente nel cercare una qualche via d'uscita a questa situazione.
*[**Solo se sei accompagnato da Etan e/o Ugeene**] Puoi chiedere ai tuoi amici di attirare il vostro inseguitore, mentre tu ti rintani in un angolo. Vai al **156***
*[**Solo se sei accompagnato da Etan e/o Ugeene**] Puoi farti catturare in modo da consentire ai tuoi amici di tornare sani e salvi in camera. Vai al **26***
*[**Solo se sei da solo**] Se riesci a distanziare il marinaio puoi rintanarti in un anfratto buio e sperare che questi passi oltre. Vai al **31***
*Oppure, essendo più veloce dell'uomo, puoi tentare di fare ritorno nella tua stanza fidando che lui non veda in quale porta t'infili. Vai al **124***

20

Aspetti per un periodo che ti sembra infinito, fino a che non senti nient'altro se non i respiri regolari degli studenti addormentati. Getti le gambe fuori dal letto, scosti la pesante zanzariera e, tentoni, t'infili le scarpe. L'oscurità è tale che non riesci a scorgere la sagoma delle tue mani a pochi centimetri dal volto.
Con un ultimo sospiro ti alzi in piedi, barcollando appena. A tentoni arrivi fino al letto di Ugeene. Devi scrollarlo più volte prima di ottenere da lui un qualche segno di vita e ancora devi insistere un bel po' prima di fargli capire chi è, dove si trova e, soprattutto, cosa sta succedendo.
Attendi, immobile, che Ugeene si prepari. Ogni fruscio risuona amplificato alle tue orecchie. Vorresti dirgli di stare attento, di fare più piano. Ma ti rendi conto se ti mettessi a bisbigliare non faresti altro che aumentare ancora di più la confusione. Finalmente, con un tonfo, Ugeene è in piedi, al tuo fianco.
Non riesci a distinguere proprio nulla ma, pensi di riuscire a raggiungere la porta in fondo alla camerata. Una volta lì... non hai la minima idea di cosa aspettarti! Affronterai le cose a mano a mano che verranno.
A tentoni cerchi la mano di Ugeene e la afferri, scoprendola gelata. Immagini che il tuo amico stia morendo dalla paura. Per un attimo provi sincero rimorso per averlo voluto trascinare in quest'avventura. Ma ormai è tardi per tornare indietro!
*Etan, che rimarrà a dormire beato per tutta la notte, recupera fino a **1 Livello di Salute**.*
*Se hai le Competenza: **Furtività** e di **Orientamento** vai al **42***
*In caso contrario vai al **81***

21

Purtroppo Ugeene viene spintonato in avanti. Il marinaio che vi sta smistando lo afferra per la collottola e lo getta letteralmente all'interno di una camerata. Dopo appena un attimo di esitazione anche tu ed Etan decidete di seguire il vostro amico.
La camerata è simile a quella nella quale hai dormito ieri sera. Si tratta di una stanza lunga e stretta con pavimenti coperti da mattonelle rovinate. Le pareti sono coperte con pannelli del misero legno di Adler. Numerosi letti a castello sono allineati su due file per tutta la lunghezza della stanza, per ognuno di essi una pesante zanzariera, legata a un gancio sul soffitto, scende a proteggerne gli occupanti. La stanza non ha nemmeno una finestra a dargli luce. Gli altri studenti, mugugnando per la sventura di essere capitati in una camerata comune, si affrettano a scegliersi un giaciglio. Osservi i ragazzi senza riuscire a riconoscerne nessuno. Probabilmente si tratta di *prelati*, quindi seguaci di Cucnas, ma nessuno pare interessarsi a te. Anzi, hai l'impressione che stiano alacremente facendo del loro meglio per comportarsi come se tu e i tuoi amici nemmeno foste presenti.
Ti sfili la giacca e ti lasci cadere sul pagliericcio sottile di uno dei letti in fondo alla camera. Il tuo sguardo è attirato da un oggetto: una scatolina schiacciata, finita sotto il letto che hai di fronte. Ti sporgi per raccoglierla. Con una leggera delusione ti trovi a rigirarti per le mani una scatola di fiammiferi mezza accartocciata. Scuotendola senti pochi fiammiferi superstiti sbatacchiare al suo interno.
Le voci dei marinai, dal corridoio, intimano ai ragazzi di recarsi in bagno.
Se vuoi, puoi prendere l'Oggetto: ***Scatola di fiammiferi*** *(2/10) (***P***).*
Se hai un punteggio di ***Popolarità*** *pari a* ***1*** *o superiore vai al* ***70***
Altrimenti vai al ***148***

22

Scivolando a ridosso della parete t'incammini lungo il corridoio alla tua destra. Sovente un asse del leggero legno di Adler scricchiola sotto i tuoi piedi. Ogni volta ti dai dello stupido per aver sobbalzato ma non riesci ad impedire al cuore di saltarti nuovamente in gola al successivo scricchiolio.
Lancia un ***d6****, quanto hai ottenuto?*
- 3 o meno*: vai al* ***95***
- 4 o più*: vai al* ***17***

23

Al suono della voce ti scappa un gemito, ti volti per fuggire ma, nel buio, incespichi, rischiando di rovinare malamente a terra.
L'uomo t'intima di fermarti, ovviamente l'idea di ubbidirgli non ti sfiora neppure. Corri. Senti i passi pesanti del militare inseguirti, immagini le sue mani callose ghermire l'aria pochi centimetri dietro di te.
Una mano si serra come una morsa sulla tua spalla.

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10

Bonus: *Se possiedi la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1***
*Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-2***

Malus: *Se la tua Abilità: STAZZA è pari o superiore a 6 aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, vai al **19***
*In caso contrario vai al **88***

24

Un grosso blocco di mattone si stacca senza preavviso sotto i piedi di Ugeene. Lo vedi sbattere violentemente il mento contro il muro. Per un istante rimane stordito a penzolare contro la parete. Istintivamente allunghi un braccio e lo afferri per il retro della giacca.
"Aggrappati... Ugeene... per l'amor del cielo..." ansimi, nel sentire la stoffa scivolarti dalle dita intorpidite.

Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d12

Bonus: *Se hai la Competenza: **Equilibrio,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Tempra** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se stai scendendo con l'aiuto di una **Fune**, riduci la difficoltà di **-1***

Malus: *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, vai al **40***
*In caso contrario vai al **3***

25

Chiacchieri con i tuoi amici. Aspettando che i rumori delle conversazioni si spengano nella camerata. Ugeene non parla più già da qualche tempo e solo Etan continua a sproloquiare. La sua voce diventa un rumore confuso.

***

Apri gli occhi, qualcuno ti sta scuotendo. "Dai, Alenn, andiamo" sussurra la voce di Etan, tesa.
Getti le gambe fuori dal letto, sposti la pesante zanzariera e, tentoni, t'infili le scarpe. Gli unici rumori che senti sono il respiro regolare e profondo degli studenti addormentati e il tuo cuore che martella furiosamente nel petto. L'oscurità è tale che non riesci nemmeno a scorgere la sagoma delle tue mani a pochi centimetri dal volto.

Senti Etan fremere d'impazienza al tuo fianco. Con un ultimo sospiro ti sollevi in piedi, barcollando appena. Non riesci a distinguere proprio nulla ma, pensi di riuscire a raggiungere la porta in fondo alla camerata. Una volta lì... non hai la minima idea di cosa aspettarti! Affronterai le cose a mano a mano che verranno. A tentoni trovi la mano di Etan e la afferri.
*Ugeene, che rimarrà a dormire beato per tutta la notte, recupera fino a **1 Livello di Salute**.*
*Se hai le Competenza: **Furtività** e di **Orientamento** vai al **42***
*In caso contrario vai al **81***

26

Hai appena un istante per prendere la tua decisione ma sai istintivamente che è la cosa migliore da fare. Senza preavviso ti arresti e ti volti per fronteggiare il marinaio.
"Che fai sei matto?" sussurra l'ombra del tuo amico, fermandosi a sua volta.
"Scappa!" gli dici. "Torna in camera e restaci"
Allarghi le braccia per bloccare la corsa del marinaio. Questi ti afferra brutalmente per un braccio.
Puzza di sudore e di funghi da pipa, la sua voce vibra di rabbia. "Chi... altri... c'era con... te?"
"Nessuno, signore ero solo"
L'uomo scruta il corridoio buio alle tue spalle, quindi riporta l'attenzione su di te. "Da solo *eh*?" ringhia. "Se non hai sonno non preoccuparti. Ora mi inventerò qualcosa per farti passare il tempo. Vieni!"
Vieni strattonato lungo il corridoio. Il braccio ti duole e sei dispiaciuto di aver perso un'opportunità per vincere la sfida di Cucnas. Nonostante questo ti senti bene, quasi euforico. In un momento di crisi sei stato capace di anteporre la sicurezza dei tuoi amici alla tua.
*Aumenta **Grado di Amicizia** di **+1** con gli amici che erano con te.*
*Le conseguenze psicologiche per quello che hai fatto sono tali che puoi aumentare i tuoi **Punti Volontà** fino a **+2**.(Se possiedi l'Oggetto Speciale: **Medaglia al Valore** guadagni ulteriori **+2 Punti Volontà**).*
*Prosegui al **84***

27

Sotto la finestra un sottile cornicione di mattoni corre lungo tutto il perimetro del Rifugio. Richiami alla memoria l'aspetto dell'edificio, per come lo avevi osservato mentre scendevi dal molo. Ti pare di ricordare che il basamento dell'Ostello fosse costituito da blocchi di tufo fino a metà del primo piano, da lì in poi l'edificio è tutto in mattoni. Ti sporgi in fuori con il busto, tanto che sfiori appena il pavimento con la punta dei piedi, in modo da osservare da vicino il muro: i mattoni sono molto vecchi e molto danneggiati. Scorgi numerosi interstizi sufficientemente ampi da infilarvi le dita o la punta di un piede.
Ti siedi sul davanzale e butti le gambe fuori dalla finestra. Cerchi un appiglio sicuro con le mani e appoggi la punta dei piedi sul cornicione. Una brezza fresca ti scompiglia i capelli mentre in lontananza risuona il garrulo richiamo di una qualche strana bestia Selvaggia.
*Se hai con te l'Oggetto **Fune Robusta,** puoi assicurarne un capo da qualche parte e usarla per aiutarti nella discesa. Se decidi di farlo cancella l'Oggetto: **Fune Robusta** dal tuo equipaggiamento e ricorda che la stai utilizzando.*
***Nota**: Se ti stai calando dalla finestra di camera tua e almeno uno dei tuoi amici è rimasto a letto invece di cancellare l'Oggetto: **Fune Robusta** puoi segnarlo nella sezione Equipaggiamento di quell'amico.*
*Se sei da **solo,** inizia pure la tua discesa. Vai al **59**.*
*Se sei accompagnato sia da **Etan Luxer** sia da **Ugeene Ciric,** vai al **77***
*Se sei accompagnato solo da **Ugeene Ciric,** vai al **116***
*Se sei accompagnato solo da **Etan Luxer,** vai al **130***

28

Scivoli velocemente oltre la porta socchiusa, numerose voci all'interno parlottano a bassa voce e ti sembra di sentire il rumore di dadi che rotolano. Hai percorso appena una mezza dozzina di metri quando un rumore alle tue spalle ti fa sussultare. Ti volti. Dalla porta è uscito un marinaio, stiracchiandosi le braccia si guarda pigramente intorno. Il suo sguardo ti oltrepassa senza distinguerti dalle ombre. Temi possa dirigersi nella tua direzione. Invece si avvia dalla parte opposta, lasciando la porta spalancata.
Per sicurezza ti allontani ancora di qualche passo prima di accostarti al muro, là dove l'ombra è più fitta. Sentendoti relativamente al sicuro ti concedi qualche istante per riflettere sul da farsi. Ormai è evidente che ti sei confuso, hai imboccato il corridoio nel senso sbagliato! Tornare indietro è improponibile. Dovresti passare davanti alla porta spalancata e verresti immediatamente visto. Ma quali alternative ti rimangono?
Effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d8
Bonus**: Se **Ugeene Ciric** ti sta accompagnando, diminuisci la difficoltà di **-2
Malus:** Se **Etan Luxer** ti sta accompagnando, preme perché tu ti muova. Aumenta la difficoltà di **+1
*Se superi la prova, vai al **97***
*In caso contrario non puoi far altro che continuare lungo il corridoio al **132***

29

Con la schiena appoggiata alla parete del corridoio chiudi gli occhi e trattieni il respiro. Ti concentri, cercando di cogliere un qualunque indizio che possa aiutarti.
Nell'aria quieta ci sono numerosi piccoli rumori: gli ospiti dell'Ostello nelle camere, qualcuno che ancora parlotta sottovoce nei propri letti, scricchiolii di assestamento della vecchia struttura. Da destra ti sembra di percepire un leggero refolo d'aria che trasporta un odore di fumo. Da sinistra, invece, percepisci un suono lontano di voci che giunge con una debole eco.
Espiri l'aria trattenuta a lungo e riapri gli occhi. Sei indeciso: sia l'odore di fumo che l'eco di voci potrebbero indicare l'accesso al salone del piano di sotto.
Effettua una prova su LOGICA, la difficoltà è d10
*Se superi la prova Vai al **93***
*In caso contrario decidi se dirigerti verso l'odore di fumo, a destra **22** o verso il chiacchierio a sinistra **115***

30

La ragazza non prende nemmeno in considerazione la tua supplica silenziosa. Si tira in piedi e, ridendo sguaiatamente -come se ci fosse qualcosa di buffo- ti addita.
Ti getti a terra ma terra ma il dolore per la recente caduta ti rallenta. Un attimo più tardi gli stivali tirati a lucido dell'ufficiale spuntano davanti alla tua faccia. Con un sospiro di dolorante rassegnazione ti rialzi in piedi. L'uomo scuote la testa guardandoti. "*Mmmm*... Mi sa che non dovresti essere qui, ragazzino. E mi sa anche che sei nei guai. Sbaglio?" dice, arricciandosi un sottile baffetto.
*Se hai segnato sulla scheda il Codice**: ON-x** vai immediatamente al **157***
*In caso contrario, Se possiedi una qualsiasi Competenza: **Militare** o, in alternativa, possiedi l'Oggetto Speciale: **Attestato Culturale** vai al **11***
Se non hai nulla di tutto ciò, decidi cosa rispondere all'ufficiale:
*- Stai zitto e fai la faccia mortificata. Vai al **78***
*- Fai leva sul nome di tuo padre per essere lasciato andare. Vai al **10***
*- Inventi una scusa plausibile per giustificare la tua presenza. Vai al **53***

31

L'uomo è più lento di te ma questo ti da solo un vantaggio momentaneo. Per quanto lungo, il corridoio non è infinito. Se al militare venisse la malaugurata idea di chiamare in aiuto i suoi colleghi verresti circondato e catturato in un attimo. No. Scappare non è una soluzione! La tua unica speranza è che la semioscurità e il leggero vantaggio accumulato, possano venirti in soccorso.
Svolti un angolo, freneticamente cerchi di decifrare quel che ti si para davanti. Ecco: nell'intrico di ombre ne distingui una più scura poco più avanti. Si direbbe una porta aperta. Senza rallentare ti precipiti oltre l'uscio e subito t'immobilizzi. Nello stesso momento l'uomo, ansando come un mantice, svolta l'angolo. Il cuore pompa forsennatamente e a malapena riesci a trattenere il respiro, mentre il marinaio si avvicina.
*Perdi di **-1 Punto Vigore. (**Fino a un minimo di 1)*
*Se hai la Competenza: **Furtività** o **Tempra**, vai al **169***
Altrimenti Lancia un d6 e somma la tua FREDDEZZA. Quanto hai ottenuto?
*- 7 o meno? Vai al **113***
*- Tra 8 e 10? Vai al **144***
*- Più di 11? Vai al **169***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

32

Procedendo carponi sgattaioli fino alla parete più vicina. Strisci in direzione del portone d'ingresso. Una piccola parte di te si domanda come farai a tornare indietro. Metti a tacere il dubbio, bollandolo come inutile. Un modo lo troverai! Adesso devi rimanere concentrato su quel che stai facendo.
Un altro scroscio di risate scuote i tuoi nervi. Digrigni i denti, pensando che ci sei quasi. Ancora pochi metri e sarai arrivato alla porta... la porta...
-La porta è chiusa. Maledizione!- imprechi mentalmente nel renderti conto che, a quest'ora, il portone d'ingresso dell'Ostello è sprangato. Un pesante chiavistello troneggia in mezzo al portone, giusto sopra alla toppa di una serratura imponente. Rimani a osservare il portone, mentre la tua mente lavora febbrilmente alla ricerca di una possibile soluzione: se l'oste si è limitato a tirare il chiavistello *senza* chiudere a chiave allora potresti avere ancora qualche speranza. Basterebbe far scorrere il paletto senza far rumore, scostare l'uscio e scivolare fuori. Ma se la porta fosse inchiavardata, non avresti nessunissima possibilità di uscire da qua.
*Vuoi rischiare? Vai al **141***
*Preferisci cambiare direzione e strisciare verso la porta della cucina? Vai al **15***

33

L'improvviso rumore di una sedia che viene spostata ti paralizza. Ti trovi a metà strada tra l'ultimo tavolo e l'ingresso alle cucine. L'oste si è alzato e, con movimenti lenti, si sta voltando proprio nella tua direzione. Hai solo una frazione di secondo per gettarti a capofitto in avanti e trovare un nascondiglio...
Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Furtività** riduci la difficoltà di **-1
*Se possiedi la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-2***
Malus**: Se **Ugeene Ciric** è con te, aumenta la difficoltà di **+3
*Se **Etan Luxer** è con te, aumenta la difficoltà di **+2***
*Se superi la prova, vai al **7***
*Se la fallisci, vai al **101***

34

Sei talmente concentrato nel fare in fretta che quasi passi di fianco al pianerottolo senza vederlo. Rischiando di cadere per la fretta fai dietrofront e ti rintani in un angolo buio del mezzanino. Dalla sala sottostante provengono voci allegre ma la tua preoccupazione, adesso, è un altra.
I secondi si succedono, lentissimi. -S*e l'è davvero presa comoda*- pensi.
Nonostante stessi aspettando la sua apparizione quando finalmente il marinaio ti passa davanti sobbalzi dallo spavento. E' talmente vicino che se solo allungassi il braccio potresti toccarlo.
"Accidenti a loro... " mugugna l'uomo, passando accanto al pianerottolo.
Rimani immobile, rintanato nel tuo angolino, fin quando i borbottii del militare sono scomparsi da tempo. Solo ora ti arrischi a scendere le ampie scale.
*Perdi **-1 Punti Vigore** a causa della tensione e della corsa. (Fino a un minimo di 1). Se hai la Competenza: **Tempra** non perdi Vigore.*
*Prosegui al **119***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

35

*Se hai la Competenza: **Furtività** Vai al **43***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d6***
*Se superi la prova, vai al **43***
*In caso contrario vai al **55***

36

Lo sforzo di reggere Ugeene si allenta non appena questi trova nuovi appigli e vi si aggrappa. Sei madido di sudore. Per un attimo hai creduto davvero di stare per precipitare assieme al tuo amico. Lui sta ansimando al tuo fianco, troppo terrorizzato persino per lamentarsi. Etan lo sprona a riprendere la discesa ma deve insistere un bel po' per riuscirvi.
Ormai le dita delle mani sono insensibili e i muscoli delle spalle ti dolgono. Speri che manchi poco al suolo perché non ne puoi davvero più.
*Ricominciate a scendere al **12***

37

L'ufficiale e la ragazza si fermano proprio sul pianerottolo in cima alle scale. Le loro ombre si fondono in un'unica sagoma informe dalla quale ben presto si levano strani mugolii. Percorso da brividi di disgusto retrocedi fino a trovarti a distanza di sicurezza. Quindi ti volti, risoluto a tornartene in camera tua.
*Vai al **152***

38

Il chiavistello non si muove. Esasperato dai uno strattone più forte e questo scorre nella guida con un secco rumore metallico. Ci hai messo troppa forza e, nell'impeto, ottieni di cadere in terra con un tonfo.
*Vai al **101***

39

Dentro a un baule trovi una scatola di fiammiferi. Scuotendola senti qualcosa sbatacchiare. La scatola contiene ancora due lunghi fiammiferi e pochi spiccioli. Conti sei centesimi prima di lasciarli cadere nel Borsello. Intanto Etan ha trovato, dimenticati per terra di fianco al suo letto, un paio di mozziconi di candela. Ugeene, invece, scova un sacchettino smangiucchiato dai topi contenente quattro belle biglie di vetro con l'interno colorato.
*Aggiungi **6 Cent** al tuo Borsello.*
Se vuoi, puoi prendere i seguenti Oggetti:
***Candele** (1/5) (P)*
***Scatola di fiammiferi** (3/10) (P)*
***Biglie di vetro** (4/10) (P)*
*Se hai un punteggio di **Popolarità** pari a **1** o superiore vai al **70***
*Altrimenti vai al **148***

40

Senti il peso di Ugeene ridursi non appena il tuo amico recupera abbastanza presenza di spirito da trovare nuovi appigli. Il braccio con cui lo hai sostenuto ti duole, non potendolo massaggiare te lo stringi al petto. Sussurri comunque un incoraggiamento al tuo amico. Ugeene sta ansimando, troppo terrorizzato persino per lamentarsi. Lo sproni a riprendere la discesa ma devi insistere un bel po' per riuscirci. Ormai le dita delle mani ti sembrano pezzi di ghiaccio insensibili. Speri che manchi davvero poco al suolo perché non ne puoi più.
*Riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric per averlo costretto a quest'avventura.*
*Perdi **-2 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1). Se hai la Competenza: **Tempra**, perdi solo **-1 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Ricominciate a scendere al **110***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

Degli uomini ti compaiono davanti. I loro sguardi sono corrucciati ma subito le loro espressioni si tramutano in preoccupate nel constatare le condizioni di Ugeene. Il tuo amici viene fatto stendere su un tavolo, un ufficiale si toglie la giacca, ripiegandola a mo' di cuscino sotto la sua testa. Tu vieni spinto da una parte e dimenticato lì. Non sapendo cosa fare ti siedi sul bordo di una panca, con le mani in grembo, a guardare stordito il susseguirsi degli eventi: il gestore dell'Ostello esce di gran carriera dalla porta e, qualche minuto dopo, riappare accompagnato da due militari con una barella. Con un tuffo al cuore ti rendi conto che Ugeene è totalmente immobile. Viene spostato dal tavolo alla barella senza dare alcun segno di vita. Un suo braccio penzola floscio oltre il bordo della barella.

Un paio di mani ti afferrano per le spalle, spingendoti dietro ai due portaferiti. Sei talmente angosciato da renderti appena conto che salite le rampe ed entrate nel dirigibile. Vieni sospinto lungo corridoi fiocamente illuminati fino all'infermeria. Per tutto il tempo non riesci a distogliere gli occhi dalla mano del tuo amico che penzola inerte.

Un uomo con imponenti favoriti e minuscoli occhialini *Pince-nez*. Fa cenno ai portantini di scaricare il corpo di Ugeene su un letto e, al militare che ti stritola le spalle, di farti sedere su una sedia lì vicino. Rimani immobile, annichilito per il terrore al pensiero che Ugeene possa essersi fatto *davvero* male.

Le attività nell'infermeria vengono interrotte dall'arrivo di un uomo tarchiato. Ha un petto incredibilmente villoso sotto la semplice canottiera indossata sopra i pantaloni militari. Il nuovo venuto ti scocca un'occhiata da dietro enormi baffoni arruffati che gli coprono mezzo volto. Quindi, rivolgendosi al medico, brontola: "Che diamine succede, dottore? Mi dicono che ci sono degli studenti feriti"

"*Uno* studente ferito" lo corregge il medico, mentre prende due siringhe in ottone e vetro da un armadietto. "L'altro direi che è solo in stato di turbamento"

"Mi dica solo se devo mandare un messaggio di condoglianze alla famiglia di qualcuno, dottore"

Il medico ridacchia sommessamente. "No, capitano" risponde. "Per questa volta il ragazzo sopravvivrà alla propria stupidità. Una bella iniezione, un paio di fasciature e un buon sonno e direi che domani starà malissimo ma potrà già tornare nelle stive con gli altri studenti"

"E quest'altro?" domanda il capitano senza degnarti di uno sguardo.

"Appena ho sistemato questo, gli do un'occhiata" risponde il medico, impegnato a denudare il braccio di Ugeene per fargli una iniezione. "Penso di dargli un bel calmante e, comunque, di tenerlo qui fino a domani"

"Ma..." provi a protestare. La tua gola però è talmente contratta che ne esce solo un rumore gracchiante.

"Bene!" mugugna il capitano. "Faccia come crede. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata con loro, domani"

Il volto del medico occupa completamente il tuo campo visivo. Senti che ti scopre delicatamente un braccio. Apri la bocca per protestare ma gli occhi severi del capitano ti suggeriscono che forse è meglio stare zitti. Senti lo

spesso ago penetrarti la carne e cercare la vena. "Questo ti farà bene, ragazzo" mormora il dottore, accompagnandoti verso un lettino libero, a fianco a quello in cui dorme Ugeene. "Ora stenditi e fatti una buona dormita..."
*Recuperi fino a **1 Ferita Leggera** (Aggiorna i Punti Vigore Massimi) e **+3 Punti Vigore** attuali.*
*Se hai la Competenza: **Tempra** recuperi **1 Ferita Leggera** e **1 Punto Vigore** in più.*
*Ugeene Ciric recupera **1 Livello di Salute**.*
*Segna sulla tua Scheda **2 Ammonizioni**.*
*Vai al **172***

42

Avanzi alla cieca in direzione, speri, della porta. Prima di ogni passo sondi con un piede il terreno tutto intorno. I tuoi sensi sono tesi allo spasimo e non puoi fare a meno di strizzare gli occhi nella speranza di intravedere una lama di luce filtrare da sotto la porta.
Quasi ti lasci scappare un esclamazione di sorpresa quando le tue dita tese toccano finalmente una superficie simile al legno. Con lentezza esplori la parete. Dopo quel che ti pare un altra eternità senti sotto i polpastrelli la forma riconoscibile di un cardine. Segui la sottile linea dell'uscio alla ricerca della maniglia. Stai sudando copiosamente e il cuore batte così forte che non capisci come sia possibile che nessuno si svegli nell'udirlo.
Finalmente trovi la maniglia e, millimetro dopo millimetro, la ruoti. Apri cautamente la porta ma dopo pochi centimetri la maledetta inizia a cigolare.
Fa un rumore fortissimo!
Ti arresti, con il cuore in gola. I muscoli delle spalle dolgono per la tensione. Come ricominci ad aprire l'uscio anche il cigolio ricomincia. Com'è possibile che nessuno si svegli a quel frastuono?
Appena la distanza tra lo stipite e porta è sufficiente sgusci fuori. Appoggiato alla parete del corridoio, puoi respirare profondamente. Sei uscito dalla camera e il pensiero che il difficile arrivi adesso è lontano.
*Vai al **131***

43

Con disinvoltura ti sposti ai margini del gruppo di studenti intenti a sbirciare dentro la camerata. Trattieni il respiro e, con due veloci falcate, sei nella semioscurità del corridoio. Osservi dietro di te ma sembra che nessuno abbia notato i tuoi movimenti. Per il momento sei immerso nella penombra ma la situazione cambierà non appena i militari usciranno con le loro lanterne.
"Nulla, maledetti bambini... avranno avuto un incubo" senti esclamare.
Freneticamente ti guardi intorno. L'unica possibilità che vedi è offerta dalla porta chiusa di un'altra camera di fianco alla tua. A tentoni cerchi la maniglia, socchiudi l'uscio e scivoli al di là. Mentre riaccosti la porta vedi le tenebre del corridoio fuggire di fronte alla luce delle lanterne.
Cercando di calmare il cuore che galoppa veloce nel petto, rimani in ascolto. Alle tue spalle senti il respiro regolare degli occupanti di questa stanza, profondamente addormentati. Appoggiando l'orecchio alla porta puoi udire le voci adirate dei marinai che rimandano gli studenti nella loro camera.
Rimani a lungo immobile, fino a che non senti più alcun rumore. Solo allora ti decidi a uscire nel corridoio ora deserto. Finalmente puoi tirare un respiro di sollievo.
*A causa dello stress diminuisci di **-1** i tuoi **Punti Vigore** attuale (Fino a un minimo di 1). Se hai la Competenza: **Tempra** non perdi Vigore.*
*Vai al **131***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

44

Stringi i denti, reprimendo il desiderio di ritornare indietro. Ormai non mancherà più molto, no? A che altezza si troverà il secondo piano dell'Ostello? Sei, sette metri? Il soffitto della sala mensa era bello alto, però... Oddio, potrebbero essere anche dieci metri...
Un blocco di mattone si stacca senza preavviso da sotto i tuoi piedi. Sbatti violentemente il mento contro il muro. Per un istante rimani stordito a penzolare nel vuoto, appeso solo alla punta delle dita.
*Riduci di **-2** i tuoi **Punti Vigore** Attuali. (Fino a un minimo di 1)*
Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus**: Se hai la Competenza: **Equilibrio** diminuisci la difficoltà di **-2
*Se hai la Competenza: **Tempra** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se stai scendendo con l'aiuto di una **Fune**, riduci la difficoltà di **-2***
Malus:** Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1
*Se superi la prova, vai al **153***
*In caso contrario vai al **57***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

45

Senza distogliere lo sguardo dal gruppetto di avventori, scendi i gradini. Nel farlo ti accucci, fino a sfiorarli con il sedere. In questa posizione assai poco dignitosa, gradino dopo gradino, ti avvicini al pian terreno. Se qualcuno si voltasse nella tua direzione ora, ti vedrebbe. Per fortuna sembra che tutti i presenti siano intenti ad ascoltare con grande attenzione le parole dell'ufficiale. Dal poco che cogli sembra che stia raccontando una qualche storia o barzelletta sconcia.

Tra poco potrai gettarti in terra e, nascosto alla vista degli adulti, scivolare tra i tavoli e le panche fino a un'uscita. Sei talmente concentrato che l'improvviso scoppio d'ilarità nel capannello di adulti, in particolar modo la risata ragliante della donna, ti fa sussultare. Il piede destro manca lo scalino. La mano sinistra annaspa alla ricerca del mancorrente ma senza trovarlo, rimani in bilico e...

*Se **Etan Luxer** ti sta accompagnando, vai subito al **147***

*In caso contrario **Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Furtività** diminuisci la difficoltà di **-1

*Se possiedi la Competenza: **Equilibrio** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova, vai al **5***

In caso contrario lancia un d6. Quanto hai ottenuto?

- 4** o **meno**: Vai al **111

- 5** o **6**: Vai al **146

46

Tu ed Etan ci mettete tutta la vostra buona volontà per convincere Ugeene che, con voi al fianco, non corre nessun pericolo. Dovete nuovamente arrampicarvi sul cornicine di mattoni e, uno a destra e l'altro a sinistra, aiutare il vostro amico, accompagnandolo in ogni passo della scalata.

La fioca luce lunare gioca scherzi pericolosi ai tuoi sensi: crea pozze d'oscurità, nasconde appigli o illude di scorgerne altri là dove invece non c'è nulla. Ben presto ti accorgi che il modo più sicuro per procedere è quello di ignorare ciò che la vista sembra suggerire e avanzare affidandoti esclusivamente al tatto. Etan si muove con scioltezza dimostrando un'invidiabile sicurezza. Se non dovesse aspettare te e, soprattutto, Ugeene, a quest'ora sarebbe arrivato a terra da un pezzo. Invece vi sta vicino, consigliandovi gli appigli più sicuri o aiutando Ugeene nei momenti in cui la paura lo assale.

Etan sta dimostrando una pazienza che non gli avresti mai attribuito.

Quanto mancherà? Ti chiedi mentre Ugeene si blocca per l'ennesima volta ed Etan si prodiga per convincerlo a muoversi. I muscoli delle spalle iniziano a dolerti e le dita delle mani stanno diventando insensibili. Con sconforto ti rendi conto che avete percorso pochissima strada.

Lancia un d6, quanto hai ottenuto?

4 o meno**: Vai al **161

5 o 6:** Vai al **50

47

Sudando copiosamente lavori sulla serratura per un quarto d'ora abbondante. Dopo l'ennesimo tentativo fallito non riesci a trattenere un esclamazione stizzita. Immediatamente ti porti le mani alla bocca, facendo cadere quello che avevi in mano. Trattieni il respiro, ascoltando i rumori provenienti dal salone. Silenzio!
Ti allontani dalla porta di servizio e ti avvicini a quella che conduce nel salone. Non sai cosa fare. Vorresti rinunciare a quest'avventura e ritornartene a letto ma guadagnare nuovamente le scale senza essere visto ti sembra difficile quanto tentare di raggiungere l'ingresso principale dell'Ostello...
Le tue riflessioni evaporano nella luce che ti avvolge. Un uomo tiene una lanterna alta sopra la testa. Ti si avvicina: riconosci il volto dell'ufficiale, si arriccia un sottile baffetto nello scrutarti, quindi rivolgendosi ad alta voce agli altri adulti rimasti nel salone, esclama: "Lo avevo ben detto che avevo sentito qualcosa e che non erano ratti" poi rivolto a te: "Ho l'impressione che non dovresti essere qui, ragazzino. E mi sa anche che sei nei guai. Sbaglio?"
(*Nel caso fossi stato accompagnato da Ugeene e/o da Etan di loro non c'è più alcuna traccia. Immagini si siano rintanati da qualche parte e speri siano così intelligenti da rimanersene nascosti fino a che il pericolo non sia passato*)
Se hai segnato sulla scheda il ***Codice: ON-x*** *vai immediatamente al* ***157***
In caso contrario, se possiedi una qualsiasi Competenza: ***Militare*** *o, in alternativa, possiedi l'Oggetto Speciale:* ***Attestato Culturale*** *vai al* ***11***
Se non hai nulla di tutto ciò, decidi cosa rispondere all'ufficiale:
- Stai zitto e fai la faccia mortificata. Vai al ***78***
- Fai leva sull'influenza di tuo padre per essere lasciato andare. Vai al ***10***
- Ti inventi una scusa plausibile per giustificare la tua presenza qui. Vai al ***53***

48

Il marinaio ti fa cenno di tornare assieme agli altri. Aspetta fino che non ti sei riunito al gruppo, quindi raggiunge nuovamente i colleghi per continuare le ricerche del fantomatico *mostro*. Ormai l'attenzione di parte degli studenti si è spostata su di te per cui tentare nuovamente di allontanarti non è proponibile. Non puoi far altro che restartene buono ad aspettare di poter tornare a letto.
Vai al ***67***

49

L'uomo non sembra colpito dalla tua faccia da bravo ragazzo. Ti afferra per un braccio. Gli altri marinai, intanto, stanno uscendo dalla camerata.
"Nulla, non c'era proprio nulla di pericoloso la dentro" borbotta uno.
"Avranno avuto un incubo... accidenti a loro" rimarca l'altro.
"Intanto io ho beccato questo qui. Stava cercando di farsi un giretto notturno" dice il marinaio che ti ha acciuffato.
"Ma io, veramente..." dici, ma uno scrollone ti dissuade dal continuare.
"Ora vedremo se riusciamo a insegnarti che non si può andarsene in giro di notte. Vieni con noi!" dice il marinaio, strattonandoti malamente lungo il corridoio mentre il resto degli studenti viene fatto rientrare in camera.
Vieni trascinato fino a una socchiusa dalla quale fuoriescono nuvole puzzolenti di fumo.
*Vai al **84***

50

Un frammento di mattone si frantuma tra le mani di Ugeene. Per un istante vedi il tuo amico penzolare nel vuoto, aggrappato solo con l'altro braccio. Ti stai già muovendo per soccorrerlo ma fortunatamente Etan è più veloce. Come già aveva fatto poco prima con te allunga un braccio e cinge la vita dell'amico, aiutandolo a recuperare l'equilibrio. Dopo l'accaduto dovete insistere non poco per convincere Ugeene, sull'orlo delle lacrime, a riprendere la discesa.
*Continua al **12***

51

L'Ostello ha una struttura identica a quello di San Tazione, è solo più grosso. La sala è piena per circa metà della propria capienza, in buona parte grazie agli studenti e ai cadetti di Vajerlsan. Sulla destra si apre un arco che conduce alle cucine, da lì è un via vai continuo di garzoni, vassoi e pignatte fumanti. Sulla sinistra, invece, ampie scalinate conducono al piano superiore, dove si trovano le stanze e i bagni.
Interrompi le chiacchiere di Etan per comunicare ai tuoi amici la necessità di farvi mettere in una camera da soli, ed evitare di finire sparpagliati come ieri. Purtroppo prima di poter formulare un qualsiasi piano d'azione il suono di una campanella annuncia l'inizio della funzione serale. Le conversazioni si spengono rapidamente in tutto il salone, fai cenno ai tuoi amici di zittirsi. Ieri sera ti sei praticamente addormentato durante la preghiera serale e non hai *assolutamente* intenzione di commettere nuovamente una tale mancanza!
Osservi dirigersi verso il piccolo altare, posto in fondo alla sala, un sacerdote basso che sembra schiacciato dai paramenti. A un suo cenno tutti i presenti si alzano all'unisono. Inizia la Celebrazione.
*Vai al **52***

52

Il sacerdote spalanca un grosso tomo sull'altare di fronte a sé e apre la preghiera recitando il Salmo della Tribolazione. Come di prassi lo fa usando la Lingua Divina, ossia il **Latino**. Ben pochi tra i presenti sono in grado di seguire le parole del sacerdote. Tutti gli altri, te compreso, si limitano a rispondere, nei momenti opportuni, con le frasi di rito, imparate a memoria. Etan sbuffa sommessamente al tuo fianco ma lo ignori. La preghiera non necessita di essere compresa per meglio giungere al Signore!

Sull'altare non ci sono né ostiari né coppe. Cosa per altro normale, poiché questa non è una messa ma una semplice preghiera serale. Per poterti confessare e accedere ai Sacramenti dovrai aspettare il giorno domenicale e recarti in un luogo santificato adatto ad accogliere fisicamente il Signore. Come ci si potrebbe aspettare, d'altronde, che Lui possa discendere in un luogo squallido come un Ostello? Velocemente fai un conto sulle dita della mano: per questa domenica sarai già arrivato a Vajerlsan. Sicuramente l'Accademia disporrà, almeno, di una cappella, così potrai seguire una messa

vera e prendere i Sacramenti. Intanto il sacerdote ha richiuso il volume rilegato in pelle nera delle Scritture ed è tornato a parlare in **neolatino** in modo che tutti possano comprenderlo.
"Ricordate fedeli nel Cristo" dice con una profonda voce baritonale che mal si adatta alla sua stazza mingherlina. "Che il Signore ci osserva e giudica, dall'alto del Suo scranno celeste, poiché siamo ormai prossimi all'**Ultimo Giudizio.** Attenti!" esclama, facendo svolazzare le ampie maniche nere dell'abito talare. "Attenti a come vivete, a quel che pensate e a come agite, perché se ancora una volta l'umanità dovesse essere giudicata carente essa sarà spazzata via dal Creato... senza appelli, senza misericordia. Per sempre lontana dalla Grazia!"
Il sacerdote china la testa, appoggiando il mento al petto. Con un fremito di aspettativa capisci che si sta apprestando a parlare dei **Tempi Antichi** e dell'Ultimo Giudizio. Secondo te si tratta di uno dei passi più emozionanti di tutte le Scritture e, anche se lo hai sentito ripetere ormai centinaia di volte, riesce sempre a provocarti un brivido lungo la schiena. Il piccolo prete si raddrizza di scatto, lanciando le braccia verso il soffitto. La sua voce profonda riecheggia in ogni angolo della sala. Anche grazie all'acustica degli Ostelli, studiata apposta per favorire l'ascolto delle Celebrazioni.
"In principio Dio creò l'uomo" recita il prete. "Gli diede nome Adamo ed esso viveva nella Grazia. Un giorno Adamo chiese al Signore una compagna. Dio per provare la fortezza della Sua creatura creò la donna, il cui nome è maledetto, la fece traditrice, menzognera e lasciva. -*ecco la tua compagna e la tua prova*- Disse il Signore. Accadde però che Adamo fu traviato dalla femmina e tradì la fiducia che Dio aveva riposto in lui..."
"*Blablabla*" sussurra Etan al tuo fianco ma, con una gomitata ben assestata nelle costole lo fai tacere.
"... Così il Signore giudicò l'Uomo per la prima volta" continua il prete come se non avesse alcun bisogno di riprendere fiato. "E per la prima volta lo trovò manchevole. Adamo venne cacciato dalla Casa Celeste e, per punirlo, Dio creò per lui la morte e le stagioni. L'Uomo si moltiplicò e dominò la **Terra**, l'antico mondo di cui tutti noi siamo figli ed esuli. Ma con il numero cresceva l'arroganza e così l'Uomo pensò di poter divenire simile a Dio. Venne così il tempo del Secondo Giudizio e per la seconda volta Dio trovò l'Uomo manchevole. La Sua ira fu il *Diluvio*. Esso spazzò la Terra per quaranta giorni e quaranta notti"
Finalmente il piccolo prete si concede una pausa. Ansima leggermente. Al tuo fianco Ugeene lo fissa con la bocca leggermente aperta. In tutto il salone non si sente ronzare un insetto.
"I figli dell'Uomo tornarono a moltiplicarsi ed esso di nuovo si diffuse per la Terra. Per la terza volta egli compì il più orrendo dei crimini: immaginò altri dei diversi da Lui, che è il solo e l'unico. Per sterminare gli empi e i pagani il Signore mandò sulla terra la Sua Spada, E così venne Cristo la Tigre! Il suo nome era Gesù. Ma esso fu tradito proprio da coloro che professavano d'essere il Popolo di Dio. Venne tradito e ucciso da coloro che da allora e fino alla fine dei tempi sono marchiati con l'infame nome di *Deicidi*: gli *Ebrei!*"

Nella sala aleggia un mormorio colmo d'odio. Ma il prete riprende subito a parlare e il silenzio cala nuovamente: "Prima di ricongiungersi con l'Altissimo il Cristo nominò Pietro primo Pontefice della Terra e gli disse: - *Pietro tu sei la mia Spada e con essa ti ordino di fondare una Chiesa.* Ancora il tempo passò i Santi Padri Terrestri si succedettero e accadde che la Chiesa non conquistasse il mondo come era volontà del Signore, molti persero la fede e i credenti immaginarono di poter scendere a compromessi con i nemici del Verbo: coloro che non l'avevano riconosciuto e coloro che lo avevano corrotto"
Il Sacerdote fa una lunga pausa. La tua attenzione è assorbita da quell'ometto vestito di nero. Fremi, con il respiro trattenuto, perché adesso viene la parte migliore!
"Così il Signore giudicò l'Uomo per la terza volta e per la terza volta lo trovò manchevole. La Sua ira fu tremenda. Egli distrusse con un solo gesto il Sole, condannando all'oscurità la Terra e alla morte gli Uomini. Come già per il Diluvio permise a pochi di costruire un'Arca che solcasse le distanze celesti in cerca di un nuovo mondo dove ricominciare. Scelse, come luogo dell'esilio, un globo desolato e ostile. Un purgatorio nel quale l'Uomo avesse modo di riflettere sulle proprie manchevolezze. Questo luogo, **Mizar**! E il Signore disse: *-Per tre volte vi ho giudicato. Per tre volte vi ho punito. Per tre volte vi ho perdonato. Quando volgerò su di voi lo sguardo per la quarta volta questa sarà l'Ultimo Giudizio! Siate degni, oppure il Creato non ospiterà più l'Uomo.*
Da allora i Veri Credenti debbono operare perché quando il Signore volgerà nuovamente lo sguardo su di noi, il Suo giudizio possa essere benevolo. Per questo i deicidi, giudei di Nuova Gerusalemme... PERIRANNO!"
"AMEN" ruggisce la stanza con trasporto.
"I perfidi Musulmani di Ophir e il loro falso profeta... PERIRANNO!"
"AMEN"
"Gli insidiosi eretici di Axum e coloro che si fanno chiamare Pietristi... PERIRANNO!"
"AMEN"
"I Pagani, tutti, che vivono ai margini del mondo... PERIRANNO!"
"*AMEN*"
"Andate ora e meditate sul destino dell'umanità! Esso pesa sulle spalle di ognuno di voi" conclude il prete con un sospiro, lasciando ricadere le braccia lungo i fianchi.
Dopo un silenzio prolungato, nel quale si può udire distintamente i respiri dei presenti, la voce incerta di un marinaio ti riporta al presente. Lentamente, strascicando i piedi, con ancora la mente piena di tante straordinarie immagini, gli studenti di Vajerlsan abbandonano i tavoli e si incanalano verso le scale.
*Vai al **165***

53

"Io... in realtà cercavo... qualcosa da mangiare, signore" balbetti, sperando di apparire convincente.
"*Mmmm*, tu sei uno studente diretto a quell'accademia... a Vajerlsan, giusto?" domanda l'ufficiale, quindi, senza attendere una risposta, continua. "Certo che lo sei! Mi era stato detto che voi ragazzi dormivate qui. Peccato che *tu,* invece di dormire, vada a passeggio"
"Chiedo scusa, signore, ma mi è presa fame e..."
"Sì, sì, raccontalo a qualcun altro" l'ufficiale liquida la tua scusa con una scrollata di spalle, quindi, rivolgendosi ai compagni di bevute dice: "Egregi signori, signora. Spero vogliate perdonarmi ma il dovere verso l'Impero, e verso i suoi figli più affamati, mi chiama..." ti molla una pacca nella schiena. "...Sarò di ritorno da voi tra un attimo. Nel frattempo, oste caro, che ne diresti di preparare qualcosa di caldo per accompagnare il vino?" detto questo ti sospinge su per le scale gentilmente ma con fermezza.
Poco dopo l'ufficiale ti consegna ad uno stupito marinaio del dirigibile. Appena il giovane scompare il militare ti afferra con violenza per le spalle, strappandoti un sussulto di dolore.
Vai al ***88***

54

"Io... va bene, Ugeene. Non devi rischiare di farti male... no. Non importa, davvero" dici, dopo appena un istante di riflessione. "Me la caverò benissimo anche da solo, dai rientra. Quando ci rivedremo avrò la spada di Cucnas al fianco, vedrai. Vai!"
Aspetti che la sagoma di Ugeene scompaia. Solo a questo punto torni a concentrarti sul muro di fronte a te.
La fioca luce lunare gioca scherzi pericolosi ai tuoi sensi: crea pozze d'oscurità, nasconde appigli o illude di scorgerne altri là dove invece non c'è nulla. Ben presto ti accorgi che il modo più sicuro per procedere è quello di ignorare ciò che la vista sembra suggerirti e avanzare affidandoti esclusivamente al tatto.
Dopo diversi minuti ti trovi a domandarti quanto ancora mancherà per arrivare al suolo. I muscoli delle spalle iniziano a dolerti e le dita delle mani sono insensibili.
Cancella Ugeene dal tuo gruppo.
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 1 o 2? *Vai al* ***149***
- 3 o 4? *Vai al* ***60***
- 5 o 6? *Vai al* ***44***

55

Con disinvoltura ti sposti ai margini della piccola folla di studenti, intenti a sbirciare dentro la camera. Trattieni il respiro e, in due rapide falcate, sei nell'oscurità del corridoio. Ora non ti resta che...

"Ehi dove va quello? Signore... EHI, SIGNORE, UN RAGAZZO STA SCAPPAND... AIHAA!"

Ti volti. Un ragazzino sta saltellando su un piede tenendosi l'altro con entrambe le mani. Etan, lì di fianco, fischietta con aria innocente. Purtroppo i richiami dello spione hanno attirato l'attenzione di uno dei marinai. La luce di una lanterna t'illumina in pieno.

"E tu? Dove pensavi di andare?" ti apostrofa il militare.

"*Uhhh*... *eeeee*... andavo a... al bagno" balbetti, tentando di sfoggiare la tua migliore faccia da *bravo ragazzo.*

Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8

Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Mentire/Recitare*** *diminuisci la diff. di* ***-1***

Se superi la prova, vai al ***48***

Se no via al ***49***

56

"E tu che ci fai in giro?" tuona una voce gutturale. Una mano ti stringe una spalla, strappandoti un gemito. "Allora, cosa ci fai in giro a quest'ora?" domanda il marinaio contro il quale sei andato quasi a sbattere.

(*Nel caso Etan e/o Ugeene fossero con te indietreggiano e si nascondono nell'ombra. Cancellali dal tuo gruppo*)

Stai ancora cercando una risposta plausibile quando alle tue spalle si leva la voce dell'ufficiale. "Che cosa sta succedendo qua?"

Il marinaio si tende in avanti per osservare il nuovo arrivato. Quindi si irrigidisce in un saluto militare. "Marinaio Sesto Morzilio, signore. In forza sul dirigibile *Spada del Signore*. Servizio scorta degli studenti diretti all'Accademia di Vajerlsan, signore. Ho appena catturato questo bast... *ehm*, questo studente che si aggirava di notte nonostante gli ordini..."

"Sì, sì" lo interrompe l'ufficiale con un gesto annoiato. "Ho capito, marinaio... buon lavoro. Punisca quel ragazzino come merita" quindi, trascinando con sé la ragazza, si allontana, barcollando lievemente.

Il marinaio rimane immobile fino a che la sagoma dell'ufficiale non è scomparsa tra le ombre del corridoio. Solo a quel punto avvicina il volto al tuo, sibilando: "Ci puoi scommettere che ti punirò!" quindi scrollandoti senza riguardi aggiunge: "Vieni con me, marmocchio. Vedremo se avrai ancora voglia di andare in giro, quando avrò finito con te" detto questo ti trascina lungo il corridoio fino a una porta socchiusa dalla quale filtrano luce, puzza di fumo e rumori di voci.

Vai al ***84***

57

Con un urlo terrorizzato perdi anche l'ultimo appiglio e precipiti nel vuoto. In una frazione d'istante immagini profilarsi sotto di te ogni sorta di pericoli: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche lasciati aperti, rocce aguzze... stai per morire e non ti sei nemmeno confessato... stai per...
Sbatti violentemente contro il terreno compatto. I polmoni si svuotano e l'oscurità si anima d'innumerevoli farfalline colorate. Un ronzio ti aggredisce le orecchie. Poi tutto si fa buio.

* * *

Le stelle trapuntano il cielo Mizariano come un'infinità di gemme. La Via Lattea sembra un fiume di luci che si snoda maestoso tra il velluto della notte. Non sai quanto tempo rimani disteso sulla schiena a osservare gli astri pulsanti. Minuti o forse più. Senti un vago malessere ma non vero dolore. Ad un certo punto ti scopri ad assopirti. Accarezzi l'idea di chiudere gli occhi e addormentarti sotto quel cielo splendente.
Un inaspettato colpo di tosse ti fa esplodere una fiammata di dolore. Hai l'impressione che la schiena e l'intera cassa toracica siano avvolti dalle fiamme. Ti ritrovi immediatamente e dolorosamente lucido.
Lancia un d8 e somma il risultato al tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 6 o meno**: Subisci **1 Ferita Profonda**, **1 Ferita Lieve** e **-6 Punti Vigore**.*
***- tra 7 e 11**: Subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-5 Punti Vigore**.*
***- 12 o più**: Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-4 Punti Vigore**.*
*Se i tuoi Punti Vigore attuali sono pari a **0,** ti senti girare nuovamente la testa e, appena tenti di alzarti in piedi, stramazzi in terra, incosciente. Vai al **133***
*Altrimenti, Se hai con te l'Oggetto: **Kit del Primo Soccorso** e vuoi usarlo vai al **117***
*Se non hai o non vuoi usare l'Oggetto, ma possiedi la Competenza: **Medicina & Veterinaria**, vai al **140***
*Infine, se non possiedi neppure la Competenza, vai al **164***

58

La sagoma del marinaio ti supera, trascinando i piedi e borbottando imprecazioni contro tutti i "*stramaledetti studenti*". Con il sangue che pulsa impazzito nelle tempie aspetti di vederlo scomparire prima di concederti di ricominciare a respirare.
Hai sbagliato strada! Pensi, maledicendo la sfortuna. Eppure... eppure il fatto di avere il militare davanti a te potrebbe costituire un punto a tuo vantaggio. Almeno non rischierai di andarci a sbattere contro. La porta da cui è uscito l'uomo è ancora semiaperta. Da essa fuoriesce una lama di luce e l'odore del fumo a zaffate.
*Vuoi sbirciare dentro la stanza? Vai al **145***
*Vuoi passare velocemente oltre? Vai al **28***
*Pensi di seguire a debita distanza il marinaio? Vai al **167***

59

Lo spazio tra un mattone e l'altro è sufficientemente ampio perché tu possa infilarvi le dita, sfortunatamente, però, il muro è vecchio ed i mattoni sono danneggiati dalle intemperie e resi fragili dall'umidità. In molti punti ti si sgretolano tra le mani o sotto i piedi. Sei sceso di nemmeno un metro, quando un appoggio, apparentemente solido, cede da sotto i tuoi piedi. Ti afferri convulsamente al cornicione, scalciando i piedi nel vuoto. Con gran fatica riacquisti il controllo delle tue emozioni e, a tentoni, trovi un altro punto in cui infilare la punta delle scarpe. Rimani quasi un minuto immobile, tremando nella brezza della sera. Solo quando il cuore torna a battere a un ritmo accettabile riesci a trovare il coraggio per riprendere la scalata.

La fioca luce lunare gioca scherzi pericolosi ai tuoi sensi: crea pozze d'oscurità, nasconde appigli o illude di scorgerne altri là dove invece non c'è nulla. Ben presto ti accorgi che il modo più sicuro per procedere è quello di ignorare ciò che la vista sembra suggerire e avanzare affidandoti esclusivamente al tatto. I muscoli delle spalle iniziano a dolerti e le dita stanno diventando insensibili.

Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?

- 1 o 2? *Vai al* ***149***

- 3 o 4? *Vai al* ***60***

- 5 o 6? *Vai al* ***44***

60

Stringi i denti, reprimendo il desiderio di ritornare indietro. Ormai non mancherà più molto, no? A che altezza si troverà il secondo piano dell'Ostello? Sei, sette metri? Il soffitto della sala mensa era bello alto, però... Oddio, potrebbero essere anche dieci metri...

Un altro frammento di mattone ti si frantuma sotto le dita, lasciandoti per un terribile istante aggrappato al muro solo con l'altro braccio...

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8

Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Equilibrio*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Tempra*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se stai scendendo con l'aiuto di una ***Fune****, riduci la difficoltà di* ***-2***

Malus: *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***

Se superi la prova, vai al ***153***

In caso contrario vai al ***57***

61

Senza aspettare di vedere quale arma spunterà dalla tasca del piccoletto ti scagli in avanti. Lo afferri per la giacca mandandolo a sbattere contro un orinale. Gli altri due ti guardano a bocca spalancata. Non si aspettavano certo una reazione così fulminea. Bene! Congratulandoti con te stesso molli un cazzotto in piena faccia a uno dei due. L'altro scappa scompostamente. Con una mezza piroetta ti volti nuovamente verso il piccoletto a terra. Solo adesso lo riconosci. E' il bambino che ieri piangeva dopo la partenza da Redenzione: Lacon, **Daril Lacon** si chiama.
"Ma... perché?" frigna, guardandoti terrorizzato.
L'idea di aver commesso un tremendo errore di valutazione si affaccia alla tua mente. Il ragazzino tuffa nuovamente una mano in tasca ma, anziché un'arma, vedi spuntare solo un fazzoletto ricamato. Superandoti con un largo giro Daril raggiunge il compagno e gli tampona il sangue dal naso.
"Io..." borbotti, senza avere la minima idea di cosa dire.
La porta si spalanca e tre cadetti entrano chiacchierando tra di loro. Daril e il suo amico ne approfittano per scappare dai bagni. I tre cadetti ti superano ignorandoti completamente. Ti affretti ad andartene anche tu.
*Diminuisci di **-1** la **Popolarità**.*
*Se sei alloggiato in una camera da solo con Etan e Ugeene vai al **108***
*Se invece siete alloggiati in una camerata comune, vai al **102***

62

Ripeti al tuo amico che va tutto bene. Probabilmente riusciresti a essere molto più convincente se solo la tua voce smettesse di tremare. Ugeene si lamenta piano mentre controlli se ha qualche frattura, sussulta quando gli tocchi il fianco e la schiena. Nella caduta Ugeene si è strappato la giacca così ne approfitti per finire di farla a pezzi, procurandoti una striscia di stoffa con la quale gli fasci strettamente il busto. Mentre esegui questa manovra Ugeene sussulta per il dolore ma, una volta terminato, ammette di sentire molto meno dolore quando si muove.
Nonostante le sue rassicurazioni sei preoccupato. Il buon senso ti suggerirebbe di andare a cercare aiuto. Così facendo, però, dovresti rinunciare alla ricerca dello spadino di Cucnas.
Lancia un **d6**. Se ottieni un risultato pari a **3 o più** *curi **1 Ferita** di Ugeene.*
*Se anche tu eri caduto lancia nuovamente un **d6**. Se ottieni un risultato di **3 o più** riesci a curarti **1 Ferita Lieve** (Aggiorna i tuoi Punti Vigore Massimi).*
*Se hai con te l'Oggetto: **Distillato Alcolico** puoi farne bere un sorso a Ugeene permettendogli di recuperare un altra **Ferita** oppure berlo tu recuperando in tal modo fino a **+3 Punti Vigore**. In ogni caso cancella l'Oggetto.*
*Con Ugeene appoggiato a te puoi continuare la ricerca del dirigibile al **164***
*Se invece sei preoccupato per lui, andate a cercare un dottore. Vai al **125***
[Solo se sei accompagnato anche da Etan]** Oppure puoi affidare Ugeene a Etan perché cerchi aiuto mentre tu prosegui nella missione da solo. Vai al **150

63

Aspetti, chiacchierando del più e del meno con Ugeene e Etan. Tutti e tre vorreste disperatamente parlare dell'impresa che vi attende ma il timore di essere ascoltati dagli altri studenti vi spinge ad essere prudenti. Piano piano i rumori delle conversazioni si spengono.

* * *

Apri gli occhi, qualcuno ti sta scuotendo. "Dai, Alenn, andiamo" sussurra la voce di Etan, tesa. "Persino Ugeene è già pronto, dormiglione"

"*Ehi*... cosa vorresti dire con *persino* Ugeene?" risponde l'altro da un punto imprecisato nell'oscurità.

"Ssshht"

Il suono improvviso, proveniente da uno dei letti persi nel buio, vi raggela. Rimanete per quasi un minuto completamente immobili, timorosi persino di respirare. Se qualche studente si accorgesse dei vostri movimenti potrebbe fare la spia ai marinai oppure avvertire Cucnas dei vostri movimenti.

Con una lentezza spasmodica fai scivolare le gambe fuori dal letto, scosti la pesante zanzariera e t'infili le scarpe. L'oscurità è tale che non riesci nemmeno a scorgere la sagoma delle tue mani a pochi centimetri dal volto. Con un ultimo sospiro ti sollevi in piedi, barcollando appena. Non riesci a distinguere proprio nulla ma, pensi di riuscire a raggiungere la porta in fondo alla camerata. Una volta lì... non hai la minima idea di cosa aspettarti! Affronterai le cose a mano a mano che verranno. A tentoni cerchi i tuoi amici, afferri Etan per una mano e Ugeene per l'altra.

*Il brevissimo pisolino ti ha consentito di recuperare fino a **+1 Punti Vigore**.*

*Se hai le Competenza: **Furtività** e di **Orientamento** vai al **42***

*In caso contrario vai al **81***

64

Aspettando, nell'oscurità più totale, chiacchieri con Ugeene ed Etan cercando di farvi coraggio per la prova che vi aspetta.

*** * ***

Apri gli occhi, qualcuno ti sta scuotendo. Nell'ombra quasi totale scorgi solo una sagoma. "Dai, Alenn, andiamo" sussurra la voce di Etan, tesa.

Rapidamente cerchi le scarpe e te le infili, hai il cuore in tumulto al pensiero della quantità regolamenti, e forse anche di vere e proprie leggi, che state per infrangere. Nel debolissimo lucore che filtra dalla finestra volgi lo sguardo verso la sagoma di Ugeene, profondamente addormentato. Nel sentire il suo respiro placido non riesci a trattenere un moto d'invidia

"Dai, Alenn, si fa giorno qui. Andiamo?"

Annuisci, lievemente seccato per tutto l'entusiasmo di Etan.

*Il brevissimo pisolino ti ha consentito di recuperare fino a **+1 Punti Vigore**.*

*Ugeene, che rimarrà a dormire beato per tutta la notte, recupera fino a **1 Livello di Salute**.*

*Esci dalla **porta?** Vai al **131***

*Esci dalla **finestra**? Vai al **107***

65

Ugeene si lascia scappare un urlo, mentre le dita scivolano. All'ultimo istante Etan allunga una mano e riesce ad afferrare il tuo amico per un polso. "Aggrappati, Ugeene..." ansima per la fatica. "Per Dio, ma quanto pesi? Alenn... aiutami!"
Avendo trovato nel frattempo una posizione migliore allunghi una mano... proprio nel momento in cui Etan perde la presa e Ugeene precipita nell'oscurità. Un istante dopo senti un tonfo sordo.
Silenzio.
A che altezza sarete? La tua mente, infiammata dalla paura, non riesce a fare alcuna stima. Con la velocità di un gatto Etan riprende a scendere, ignorando ogni prudenza. Non puoi che tentare di seguirlo.
*Riduci di **-1** il **Grado d'Amicizia** con Ugeene Ciric.*
Effettua una Prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d8+d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Equiibrio** diminuisci la difficoltà di **-3
*Se hai la Competenza: **Tempra** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se stai scendendo con l'aiuto di una **Fune**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova vai al **103***
*In caso contrario vai al **122***

66

Rimani sveglio a fissare le tenebre per un tempo che sembra infinito. Più di una volta, nel silenzio della camera, decidi di rinunciare e di metterti a dormire. Ogni volta scuoti la testa e stringi i pugni con rabbia. Hai detto stanotte e stanotte sarà!
Quando non ce la fai più a rimanere coricato scosti le coperte con un calcio. Getti i piedi fuori dal letto e, alla cieca, t'infili le scarpe. Grazie al debole lucore che filtra dalla finestra riesci a distinguere le sagome dei tuoi amici addormentati. Per un istante rimpiangi di non averli voluti al tuo fianco. Adesso che, alle parole subentrano i fatti, scopri di sentirti tremendamente solo. Rimani paralizzato per qualche minuto, combattuto tra la volontà di muoverti e il desiderio, quasi irrefrenabile, di tornare sotto le coperte. Con uno sforzo di volontà, infine, ti muovi. Afferri la giacca e ...
*Esci dalla **porta 131***
*Esci dalla **finestra**? Vai al **107***

67

"Nulla! Maledetti bambini. Avranno avuto un incubo" conclude un marinaio, una volta concluso l'accurato controllo della camerata senza, ovviamente, aver trovato nulla.
Gli studenti vengono fatti rientrare. Non appena tutti si sono nuovamente sistemati nei propri giacigli l'uscio viene richiuso, tuffando la stanza nell'oscurità. Non appena i passi dei marinai si allontanano nella camerata si apre un eccitato dibattito su cosa possa essere accaduto. I due studenti sui quali sei caduto raccontano le loro versioni, interrompendosi di continuo l'un l'altro e aggiungendo sempre nuovi particolari.
Tu rimani in silenzio con le braccia incrociate dietro la testa e gli occhi spalancati a fissare il buio.
Pian piano le chiacchiere scemano mentre uno dopo l'altro gli studenti cedono al sonno. Ormai però è tardi per tentare qualunque altra cosa, così ti lasci vincere anche tu dalla stanchezza.
*Hai passato parte della notte in bianco per cui guadagni solo **+3 Punti Vigore**.*
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare**, recuperi un ulteriore **+1 Punto Vigore**.*
*Vai al **170***

68

Il tuo primo istinto è quello di girarti e fuggire ma ti rendi conto che così facendo ti faresti scoprire. Dal modo in cui la sagoma avanza, con passi strascicati e borbottando tra se, diresti che l'uomo si è appena svegliato e che ancora ignora la tua presenza.
Trattenendo il respiro indietreggi di due passi e ti sposti lateralmente in modo da aderire con la schiena alla parete interna del corridoio. Speri che le fitte ombre e il sonno dell'uomo bastino a nasconderti.
*Se possiedi la Competenza: **Furtività** Vai al **58***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
Malus**: Se **Ugeene Ciric** è con te aumenta la difficoltà di **+2
*Se la tua Abilità: STAZZA è pari a **5 Punti** o superiore aumenta la difficoltà di **+1***
*Se superi la prova vai al **58***
*Se fallisci la prova vai al **113***

69

Ugeene si lascia scappare un urlo, mentre le dita scivolano. All'ultimo istante Etan allunga una mano e riesce ad afferrare il tuo amico per un polso. "Aggrappati, Ugeene..." ansima per la fatica. "Per Dio, ma quanto pesi? Alenn... aiutami!"
Avendo trovato nel frattempo una posizione migliore allunghi una mano per aiutare Etan. Ugeene finalmente riesce a trovare degli appigli sicuri. Potete

tirare tutti e tre un bel sospiro di sollievo.
Nonostante l'oscurità non ti sfugge lo sguardo di stupito rimprovero sul volto di Ugeene. Ha notato che non hai nemmeno accennato a sorreggerlo, prima di aver trovato una posizione stabile per te stesso.
Dopo l'accaduto tu e Etan dovete insistere non poco per convincere Ugeene, sull'orlo delle lacrime, a riprendere la discesa.
*Riduci di **-2** il **Grado d'Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Continuate a scendere al **12***

70

I bagni dell'Ostello di N.S. di Adler sono più puliti rispetto a quelli di San Tazione. Ciononostante stai attento a non toccare le muffe nero-porpora che sembrano aver colonizzato tutti gli angoli e le fessure tra le mattonelle. Ti limiti a sciacquarti velocemente il viso con l'acqua gelata, ti ravvii i capelli e varchi la porta che conduce alle latrine.
Esci dal mefitico cubicolo ancora impegnato ad abbottonarti i pantaloni e sussulti nel trovarti di fronte tre ragazzini i quali, evidentemente, ti stavano aspettando. Non sai dire come si chiamino ma sai per certo che sono tutti e tre del gruppo di Glaby!
Dopo un primo momento di sconcerto ti trovi a sogghignare tra te e te: se Innocenzo ha deciso di mandare questi tre, per intimidirti, ha fatto *molto* male i suoi conti. Il più alto di loro arriva a malapena all'altezza del tuo mento. Non ti sembrano per nulla pericolosi, anche se...
Il più piccolo ha tuffato la mano all'interno della giacca e sta frugando alla ricerca di qualcosa. Forse di un arma!
*Vuoi fuggire nell'affollata stanza a fianco? Vai al **90***
*Vuoi attaccarli, senza dargli tempo di estrarre le armi? Vai al **61***
*Vuoi parlargli per capire cosa vogliono? Vai al **137***

71

Rimani immobile, steso sul pavimento polveroso. Senti i passi dell'oste raggiungere le cucine. Pochi secondi dopo ritornano indietro e immediatamente dal crocchio di uomini in attesa si leva un applauso. Capisci il motivo di tanta felicità nell'udire, un attimo dopo, l'inconfondibile rumore di un tappo che viene tirato da una bottiglia.
Per diversi minuti ci sono solo tintinnii di vetro e di terrecotte. Silenzio. Con cautela ti azzardi una sbirciata sopra la linea dei tavoli. Gli uomini stanno bevendo allegramente totalmente ignari della tua presenza. E' il momento di tentare nuovamente di aprire la porta.
*Vai al **151***

72

Ripeti a Ugeene che va tutto bene. Probabilmente riusciresti a essere molto più convincente se solo la tua voce smettesse di tremare. Lui si lamenta piano mentre controlli se ha qualche frattura, sussulta quando gli tocchi il fianco e la schiena. Con movimenti nervosi strappi la confezione del pacchetto del primo soccorso ci frughi dentro, ottenendo per lo più di spargerne il contenuto per terra.

Una volta medicatolo, Ugeene afferma di sentirsi molto meglio. Nonostante le sue rassicurazioni sei preoccupato. Il buon senso ti suggerirebbe di andare a cercare aiuto. Così facendo, però, dovresti rinunciare alla ricerca dello spadino di Cucnas e la sola idea di arrenderti ti manda su tutte le furie.

*Cancella l'Oggetto: **Kit del primo Soccorso**.*

*Curi **1 Livello di Salute** di Ugeene Ciric.*

*Se anche tu eri caduto ti curi fino a **1 Ferita Lieve** (Aggiorna i tuoi Punti Vigore Massimi).*

*Se possiedi la Competenza: **Medicina e Veterinaria** curi un ulteriore **Livello di Salute** di Ugeene Ciric e fino a un **Ferita Profonda** per te stesso (in aggiunta alla Ferita Lieve)*

*Se hai con te l'Oggetto: **Distillato Alcolico** puoi farne bere un sorso a Ugeene permettendogli di recuperare un altro **Livello di Salute** oppure berlo te recuperando in tal modo fino a **+3 Punti Vigore**. In entrambi i casi cancella l'Oggetto dal tuo inventario.*

*Con Ugeene pesantemente appoggiato alla spalla di Etan puoi continuare alla ricerca del dirigibile. Vai al **164***

*Se invece sei preoccupato per la salute del tuo amico, lo puoi accompagnare alla ricerca di un dottore. Vai al **125***

[Solo se sei accompagnato anche da Etan]** Oppure puoi affidare Ugeene a Etan perché cerchi aiuto mentre tu prosegui nella missione da solo. Vai al **150

73

Ti costringi a rilassarti e a lasciare che la tua mente trovi la giusta concentrazione. Hai sempre avuto la capacità di memorizzare correttamente i luoghi e i percorsi, spesso tuo fratello Janus, per prenderti in giro, diceva che al Capitolo Militare avrebbero dovuto usare te, come mappa topografica vivente. Rimani qualche istante con gli occhi chiusi, liberi la mente da pensieri e paure e... ecco! Che stupido che sei. Eppure è *così chiaro*! Come potevi confonderti? Andando verso destra arriveresti ai bagni e, lì vicino, incroceresti almeno una stanza, occupata da marinai del *Spada del Signore* con il compito di sorvegliarvi. Verso sinistra, invece potresti incrociare le camere e camerate occupate dai cadetti. Ma, molto prima di queste, troverai le scale che conducono al piano di sotto.

Risollevato imbocchi il corridoio verso sinistra.

*Vai al **115***

74

Il marinaio accenna due passi di corsa all'inseguimento di Etan. Ti ha appena superato quando si ferma di colpo e ruota su se stesso. Con il cuore in gola lo osservi tornare indietro e piantarsi proprio davanti a te. Una mano grossa e callosa si chiude come una morsa sulla tua spalla. Subito un braccio ti cinge all'altezza del petto, sollevandoti letteralmente da terra. Ti dimeni come una lucertola in trappola ma i tuoi piedi scalciano a vuoto.
"E... stai... fermo... maledetto marmocchio" ansima il marinaio, stringendo ancora di più la presa. Un dolore acuto si irradia dalle costole compresse.
*Perdi di **-1 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se hai la Competenza: **Divincolarsi** riesci a scivolare dalla presa del marinaio. Scappa più veloce che puoi al **19***
*In caso contrario il militare ti trascina fino a una stanza dove sconterai la tua punizione. Vai al **84***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

75

*Se il tuo punteggio di **Vigore** Attuale è pari a **6 punti** o inferiore cadi addormentato come un sasso e non ti sveglierai fino a domani mattina. In questo caso recuperi fino a **+6 Punti Vigore** e guarisci da **una Ferita Lieve** (Se hai con te l'Oggetto**: Coperta Militare** recuperi ulteriori +**2 Punti Vigore**). Vai al **170***
*Se, invece, il tuo punteggio di **Vigore Attuale** è pari a **7 punti** o più riesci a rimanere sveglio fino al **114**.*
***Bonus**: Se hai la Competenza: **Tempra**, riduci di -2 i punti Vigore richiesti.*
*In ogni caso i tuoi amici, che se ne restano beati a dormire, recuperano **1 Livello di Salute.***

76

Dentro ad un baule trovi una scatola di fiammiferi. Contiene un unico fiammifero superstite. Intanto Etan ha trovato, dimenticati per terra di fianco al suo letto, un paio di mozziconi di candela.
La vostra perlustrazione è interrotta dalle voci dei marinai che, dal corridoio, incitano i ragazzi ad andare in bagno.
Se vuoi puoi prendere i seguenti Oggetti:
***Candele** (1/5) (P)*
***Scatola di fiammiferi** (1/10) (P)*
*Se hai un punteggio di **Popolarità** pari a **1** o superiore vai al **70***
*Altrimenti vai al **148***

77

Etan ti segue scavalcando agilmente la finestra. Entrambi vi spostate lungo il cornicione per lasciare spazio a Ugeene.
"Ci siete?" domandi. Dopo aver ricevuto dei mugugni affermativi come risposta inizi la discesa. Lo spazio tra un mattone e l'altro è sufficientemente ampio perché tu possa infilarvi la punta delle dita, sfortunatamente, però, il muro è vecchio, i mattoni sono danneggiati dalle intemperie e resi fragili dall'umidità. In molti punti ti si sgretolano letteralmente tra le mani. Sei sceso di nemmeno un metro, tanto che il cornicione si trova adesso all'altezza del tuo mento, quando un appoggio, apparentemente solido, cede da sotto i tuoi piedi. Ti afferri convulsamente al cornicione scalciando nel vuoto. Senti qualcuno cingerti il fianco con un braccio e subito recuperi l'equilibrio.
Etan ti sta sorreggendo. Sembra non fare nessuno sforzo nel rimanere appeso agli interstizi del muro con una mano sola mentre con l'altra ti ha appena salvato da una caduta. Apri la bocca per ringraziarlo, ma la flebile voce di Ugeene t'interrompe: "A-Alenn, E-tan... i-io non... non credo di f-farcela..."
Alzi lo sguardo e intravedi la sagoma del povero Ugeene ancora abbarbicata alla cornice della finestra.
"Ugeene, dai, è facile" lo esorta Etan. "Gli spazi tra i mattoni sono così larghi che persino le tue dita grasse riescono a passarci..."
Se l'intenzione di Etan era quella di spronare Ugeene o di suscitargli un moto d'orgoglio non sembra sortire l'effetto sperato. L'altro, infatti, non accenna a staccarsi dalla sicurezza della finestra. La sua voce ti giunge tremante nel vento della sera: "N-No, davvero... s-soffro di verti... vertigini. E' meglio se rientro... v-vi sarei solo di impiccio... -
Pensi sia meglio per tutti voi se Ugeene rientra nell'ostello ? Vai al ***138***
Cerchi di rassicurare Ugeene offrendogli l'aiuto tuo e di Etan? Vai al ***46***

78

Non sapendo cosa rispondere ti limiti a tacere. Abbassi gli occhi con espressione umile. Il militare ti fa un altro paio di domande ma, vedendo che non hai intenzione di aprire la bocca, sospira teatralmente. Rivolgendosi ai compagni di bevute dice: "Egregi signori, signora. Spero vogliate perdonarmi ma il dovere verso l'Impero, e verso i suoi figli più taciturni, mi chiama..." ti molla una pacca nella schiena. "...Sarò di ritorno tra un attimo. Nel frattempo, oste caro, che ne diresti di preparare qualcosa di caldo da mangiare per accompagnare il vino?" Detto questo ti sospinge su per le scale con gentilezza ma in modo fermo.
Poco dopo l'ufficiale ti consegna a uno stupito marinaio. Appena il giovane scompare il militare ti afferra per le spalle, strappandoti un sussulto di dolore.
Vai al ***88***

79

Avanzi alla cieca in direzione, speri, della porta. Prima di ogni passo sondi con un piede il terreno tutto intorno. I tuoi sensi sono tesi allo spasimo e non puoi fare a meno di strizzare gli occhi nella speranza di intravedere una lama di luce filtrare da sotto la porta.

Ad un certo punto, non sai dire dopo quanto tempo che avanzi alla cieca, strusci contro la fiancata di un letto. Tentoni, con infinita pazienza, lo circumnavighi. Ma ancora non arrivi a toccare il muro in fondo alla stanza. Possibile che abbia sbagliato direzione e che ora stia tornando indietro?

Colto dal panico ti arresti dove ti trovi, in mezzo al nulla. L'inesprimibile e atavico terrore dell'oscurità ti travolge. Gemi sommessamente. Se solo sapessi dove si trova il tuo letto, ora, correresti a rintanarti sotto le coperte e al diavolo Cucnas e le sue insulse sfide!

Devi trovare un punto fermo dal quale ripartire! Una parete, ecco, se trovi una parete sei a posto. Ti basterà seguirla per...

Con movimenti resi imprudenti dal panico, muovi un passo in avanti e sbatti violentemente il piede destro contro qualcosa di duro. La vampata di dolore che s'irradia dall'alluce è così intenso e inaspettato da farti piegare in due. Qualcosa di morbido ti sfiora il collo. Lanci un urlo di terrore, cadendo all'indietro. La zanzariera che ti aveva sfiorato si stacca dal soffitto, avvolgendosi strettamente al tuo corpo mentre tu rovini sopra un letto, schiacciandone l'occupante. Il ragazzo si mette a urlare, scalciando per spingerti lontano.

Rotoli per terra, cercando ancora di liberarti della pesante zanzariera, mentre nella camerata si scatena il caos. Dai letti si sollevano domande. Qualcuno urla di fare silenzio. Ma il ragazzo sul quale eri caduto continua a urlare terrorizzato. Qualcuno scoppia in lacrime. Tu, nei tuoi tentativi sempre più convulsi di liberarti della zanzariera, vai a sbattere contro un altro letto. Gli occupanti nel sentirsi scrollare in quel modo si mettono a gridare di paura. Qualcun altro, da qualche parte, invoca a gran voce nome la sua tata.

La porta della camerata si spalanca e l'oscurità è spazzata via dalla luce di una lanterna. Le urla isteriche si affievoliscono non appena gli studenti realizzano di non essere aggrediti da qualche Mostro Selvaggio.

Alla prima lanterna ne segue un'altra. Voci profonde chiedono cosa diamine stia accadendo.

*Perdi **-2 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10

Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-2
*Se possiedi la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se possiedi la Competenza: **Furtività** riduci la difficoltà di **-1***

Malus**: Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto aumenta la difficoltà di **+1

*Se superi la prova, vai al **136***
*In caso contrario, vai al **142***

***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

80

Ti sporgi fuori della finestra nel tentativo di distinguere qualcosa alla pallida luce della luna. Nostro Signore di Adler è profondamente addormentato. Le case intorno al Rifugio appaiono come blocchi compatti di oscurità. Nemmeno una finestra illuminata spezza i profili dei tetti, dei comignoli e delle ciminiere. Tutta quest'oscurità ti mette a disagio. A Redenzione ormai da qualche anno sono state installate lampade galvaniche a ogni incrocio. La tua villa, poi, è dotata di quel tipo di illuminazione sin da quando sei nato. L'idea di un'oscurità talmente assoluta da dover fare affidamento *esclusivamente* sugli astri per poter distinguere qualcosa ti intimorisce.

Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6

*Se superi la prova puoi decidere se tentare la **scalata** al **27** oppure desistere da questa impresa e cercare un altra via per uscire dall'Ostello.*

*Se invece fallisci la prova sei **obbligato** a rinunciare e a tentare un altra strada. In questo caso:*

[Se ti trovi in camera tua]** Devi uscire dalla porta. Vai al **131

[Se ti trovi in mezzo a un corridoio]** Puoi solo metterti a correre lungo il corridoio cercando di recuperare il tempo perduto. Vai al **168

81

Effettua una Prova su: FREDDEZZA più PERCEZIONE, la difficoltà è d6+d8

Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Furtività** o quella di **Orientamento** diminuisci la difficoltà di **-2

*Se possiedi l'Oggetto: **Passepartout di Nergorio** diminuisci la difficoltà di **-1** (sei abituato a muoverti in silenzio, per raggiungere i tuoi amici nell"ala della servitù senza farti beccare da Nergorio)*

Malus**: Se con te c'è **solo Etan** aumenta la difficoltà di **+1

*Se con te c'è **solo Ugeene** aumenta la difficoltà di **+1***

*Se con te ci sono **sia Etan sia Ugeene** aumenta la difficoltà di **+3***

*Se superi la prova vai al **42***

*In caso contrario vai al **79***

82

Il Marinaio corre oltre senza accorgersi di te. Poco dopo senti un tonfo, seguito da un gemito e subito dopo da una esclamazione compiaciuta. Il tuo amico deve essere andato a sbattere contro una parete, oppure è inciampato capitombolando in terra e il marinaio l'ha acciuffato.
Non puoi evitare di sentirti in colpa. Hai coscientemente sacrificato un tuo amico pur di metterti in salvo!
La voce sgradevole del militare sta minacciando severe punizioni, mentre ti passa nuovamente davanti, trascinandosi dietro una piccola ombra scalciante. Solo quando entrambe le figure sono scomparse dietro un angolo ti azzardi a uscire allo scoperto.
Ti senti male per quello che hai fatto. Certo, hai agito d'impulso, ma questo è sufficiente a giustificarti? Se invece che di una punizione la posta in gioco fosse stata più alta, come ti saresti comportato? Sei dunque il tipo di persona capace di sacrificare i propri amici pur di salvare se stesso? Roso da questi dubbi tutto il fascino che quest'avventura notturna poteva avere si dissolve. Ti senti solo, sporco e senza nessuna possibilità di arrivare fino al dirigibile senza farti catturare.
Cancella il segno di spunta dai compagni che ti seguivano e diminuisci il loro ***Grado di Amicizia*** *di* ***-1.***
Le conseguenze psicologiche per quello che hai fatto sono tali che devi ridurre di ***-1*** *i tuoi* ***Punti Volontà*** *(nel caso siano già a zero sei così depresso che te ne torni subito a letto al* ***152****).*
Se possiedi l'Oggetto Speciale: ***Medaglia al Valore*** *o* ***Croce di Madreperla*** *perdi ulteriori* ***-2 Punti Volontà****.*
Se decidi di continuare da solo vai alla ricerca delle scale. Vai al ***115***
Se preferisci desistere e tornartene a letto. Vai al ***152***

83

"*Nnnngghhhh*..." gemi, non ce la fai più. La giacca ti scivola! "U-Ugeene..." Ugeene geme, artigliando inutilmente il muro di fronte a se senza trovare un appiglio. Abbandoni la presa e Ugeene scompare nell'oscurità. Il suo grido s'interrompe immediatamente con un tonfo sordo. Poi, il silenzio. Per un lungo istante rimani a fissare imbambolato le tenebre sotto di te.
"Ugeene" chiami. Nessuna risposta.
Ignorando ogni prudenza ti affretti a scendere in soccorso del tuo amico.
Riduci di ***-1 il Grado d'Amicizia*** *con Ugeene Ciric.*
Effettua una Prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d8+d8
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Equilibrio*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Tempra*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se stai scendendo con l'aiuto di una ***Fune****, riduci la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova vai al ***126***
In caso contrario vai al ***3***

84

La stanza si rivela una lunga camerata occupata dai marinai del dirigibile. Un tavolaccio è stato posto tra le brande ed è occupato da militari intenti a fumare e a giocare d'azzardo. In fondo alla camerata una piccola finestra è spalancata ma, lungi dal disperdere il tanfo di fumo, ottiene solo di spingere l'odore verso il corridoio dell'Ostello.

Il marinaio che ti ha trascinato fin qui ti spintona verso un muro scrostato, dicendo ai suoi colleghi: "Abbiamo un principino che soffre d'insonnia, ragazzi. Vediamo quanto ci mette a stancarsi?" quindi, rivolgendosi a te aggiunge: "Bene, mio piccolo signore, adesso tu stai qui, immobile e in piedi, con la faccia al muro, senza fiatare o muoverti fino a che non lo decido io. Se disobbedisci te ne pentirai!"

"Ma io... *AHI*!" Le tue proteste sono state interrotte da una violenta manata che ti colpisce esattamente in mezzo alla schiena. La voce del marinaio ora ha un inflessione metallica, mentre ti sussurra nell'orecchio: "Immobile. In piedi. Faccia al muro. *Zitto*! La prossima volta che disobbedisci ti faccio *davvero* male"
Detto questo l'uomo si allontana, accolto dalle risate fragorose dei colleghi.
Fissando il muro sporco della camera stringi i denti, cercando di trattenere le lacrime. Rabbia e frustrazione ti si agitano in petto. Come si permette questo marinaio di trattarti così?
Nella prima mezzora impieghi il tempo fantasticando piacevolmente. T'immagini, tra dieci anni, ufficiale dell'Impero. Rintracci quel marinaio manesco e lo chiami a rapporto. Con gli occhi della fantasia ti vedi ricordargli di quell'avvenimento di tanto tempo prima e osservi lo stupore, la paura e, infine, il rimorso, farsi largo sul suo volto volgare.
Dopo un po', però, anche quest'attività mentale inizia a venirti a noia. Cominci a sentirti stanco, hai sonno e le gambe ti dolgono per la prolungata immobilità. Rimani fermo a fissare la ragnatela di crepe nel muro sporco e ad ascoltare le oscenità degli adulti per non sai quante ore. Le gambe e la schiena ti fanno sempre più male sempre e, ormai, i piccoli spostamenti che ti concedi non servono più a lenire la sofferenza. La cosa peggiore però è immaginare gli sguardi ostili degli adulti piantati nella tua schiena, pensare ogni risata come diretta a te e temere, a ogni minimo movimento che ti concedi, l'arrivo delle botte.
Ormai non mancherà molto all'alba quando finalmente un uomo, non sai se lo stesso che ti ha portato qui o un altro, ti afferra per un braccio trascinandoti fino alla tua stanza.
Barcolli fino a stramazzare sul tuo letto dove sprofondi immediatamente in un breve quanto agitato sonno.
Lancia un d8 e somma il risultato alla tua ROBUSTEZZA. Se hai la Competenza: ***Tempra****, aggiungi 2 al risultato. Quanto hai ottenuto?*
- da 1 a 7*: perdi* ***-4 Punti Vigore*** *per la nottata passata in bianco. (Fino a un minimo di 1)*
-da 8 a 11*: perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(Fino a un minimo di 1)*
- da 11 in su*: perdi* ***-2 Punti Vigore*** *(Fino a un minimo di 1)*
Inoltre aumenta di ***+1 gli Ammonimenti*** *ricevuti.*
Vai al ***170***
Nota*: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

85

Nonostante l'uso di una terminologia simil-ufficiale sei convinto che questi contratti siano carta straccia dal punto di vista legale. Il motivo è semplicissimo: con i tuoi dodici anni sei ancora molto lontano dalla maggiore età e la tua firma non ha nessun valore. Inoltre, se ti rifiutassi restituire il denaro, Loceres non potrebbe certo andare a lamentarsi con le forze dell'ordine per rivendicare il proprio credito. Se lo facesse si metterebbe sicuramente nei guai visto che lo strozzinaggio -e un interesse del 10% settimanale non ha altra definizione- è condannato duramente dalle leggi vaticane.
L'altra faccia della medaglia è che se rifiutassi di onorare il debito daresti una pessima immagine di te. Una persona che non paga i debiti di solito si attira epiteti come: ladro, vigliacco o farabutto. Immagini che in un ambiente come quello dell'Accademia di Vajerlsan una fama di questo tipo si spargerebbe a macchia d'olio.
In buona sostanza non onorare il debito non avrebbe conseguenze con le autorità "*ufficiali*", ossia gli adulti, ma potrebbe avere esiti devastanti per la tua immagine già tutt'altro che apprezzata. Questi pensieri lasciano comunque il tempo che trovano perché, adesso come adesso, non hai altra scelta se non accettare di contrarre un debito con Loceres e sperare di riuscire a vincere abbastanza soldi da poterlo ripianare immediatamente.
Se non lo hai ancora fatto decidi quanti debiti sottoscrivere. Aggiorna i liquidi presenti nel tuo borsello e la voce: ***Debiti****. Vai al* ***166***

86

Fai cenno ai tuoi amici di tacere. "Non serve a nulla discutere, tanto ho già deciso! Questa notte voglio fare un sopralluogo nel dirigibile. Se poi avrò la fortuna di trovare dove tengono i nostri bagagli, tanto meglio!"
Tra di voi cala un silenzio pieno di tensione.
"Se ti beccassero... " mormora Ugeene, così piano da essere a malapena udibile. "Ti farebbero rapporto. Rischieresti l'espulsione da Vajerlsan"
"Non essere vigliacco!" lo sgrida Etan. "Non verrà beccato e non sarà espulso. Deve prendere lo spadino di Cucnas prima che lui prenda il suo. Ne va del suo onore!"
"Io dicevo solo che... non so, magari era il caso di prepararsi meglio, ecco"
"Ormai ho deciso!" intervieni, stroncando l'inutile battibecco. "Non ho intenzione di correre rischi inutili ma nemmeno di aspettare che Cucnas faccia la prima mossa. Stasera vado!"
"Da solo?" domanda Etan, cogliendoti di sorpresa.
Vuoi portare con te uno o entrambi i tuoi amici in quest'avventura?
[Se il Grado di Amicizia con Etan Luxer è pari a 3 o più] *Puoi farti accompagnare da Etan.*

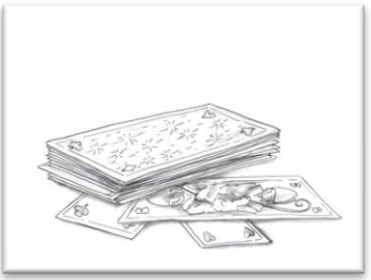
[Se il Grado di Amicizia con Ugeene Ciric è pari a 4 o più] *Puoi farti accompagnare da Ugeene.*
Seleziona chi sarà tuo compagno per questa missione (spuntando il quadratino di fianco al suo nome nella sezione Equipaggiamento della Scheda). Inoltre se possiedi la ***SACCA da VIAGGIO*** *decidi se lasciarla nella stanza oppure se portarla con te. Nel primo caso non potrai usufruire degli oggetti in essa contenuti mentre nel secondo la SACCA potrebbe impacciarti in determinanti momenti. Se decidi di portare la SACCA da VIAGGIO con te spunta il quadratino di fianco ad essa, sulla Scheda. Quando sei pronto vai al* ***87***

87

La voce di un marinaio passa per i corridoi, annunciando che tra cinque minuti le luci verranno spente, nell'ala occupata dagli studenti, e che nessun rumore sarà tollerato. In silenzio ti togli le scarpe e ti infili sotto la ruvida coperta. Etan tenta qualche fiacca battuta di spirito che però cade nel silenzio. Poco dopo, con un secco: *TLAK!* la sfera galvanica che illumina la stanza si spegne. Un vago alone luminoso, forse solo un impressione residua sulla retina, pare aleggiare ancora per qualche minuto prima di dissolversi nell'oscurità più totale. In silenzio attendi che i rumori provenienti dai corridoi e dalle altre stanze si affievoliscano.
"*Psst*... quanto pensate sia passato?" domandi dopo quella che ti sembra un eternità.
Per un momento temi che entrambi i tuoi amici si siano addormentati ma poi la voce sveglissima di Etan ti risponde: "Non so, mezz'ora? Forse anche di più"
"Io dico che conviene aspettare ancora" sussurra Ugeene. "L'ora migliore per agire sarebbe mezzanotte, no?"
"Sì" convieni. "Ma come facciamo a sapere quando è mezzanotte?"
Il silenzio che segue la tua domanda è di per sé una risposta.
"Aspettiamo ancora?" suggerisce Etan.
"Aspettiamo!" concorda Ugeene.
Di nuovo cala il silenzio.
[Se hai con te l'Oggetto: Mazzo di Carte, ti trovi in una stanza a tre letti e hai selezionato Etan per venire con te alla ricerca dello Spadino] *Etan voleva giocare a Ter per cui passa un sacco di tempo a lamentarsi. Diminuisci di* ***-1 il Grado di Amicizia*** *con Etan Luxer.*
In ogni caso:
- Se siete alloggiati in una stanza da soli vai al ***99***
- Se siete alloggiati in una camerata comune vai al ***9***

88

Il marinaio ti scrolla violentemente una, due volte, fino a farti rimanere senza fiato. Solo quando finalmente smetti di agitarti ti riappoggia a terra, ma sempre trattenendoti per le braccia. Il volto dell'uomo è una macchia scura a pochi centimetri dal tuo, l'alito è un miscuglio di funghi da pipa e di mal digerito. "Piccolo bastardo... dove andavi a quest'ora. *Eh*?" prima che tu possa anche solo pensare a una scusa decente, aggiunge. "Adesso vieni con me. Vediamo se avrai ancora voglia di andare a passeggio, dopo" detto questo ti strattona conducendoti ad una porta socchiusa dalla quale filtra una flebile luce.
*Vai al **84***



89

Avere un mazzo truccato implica un minimo rischio a fronte di un grande vantaggio. All'inizio di una partita ti sarà chiesto di determinare, tramite uno o più lanci di dadi, se i tuoi avversari si accorgono che il mazzo che usi è stato segnato. In caso tu venga scoperto... be', con buone probabilità la partita non avrà luogo e tu finirai in grossi guai.
*Se invece i segnetti che hai fatto passano inosservati tu potrai, per tutta la durata della partita, tirare il d10 e d6 per determinare la carta che stai per pescare e **solo dopo il lancio del dado** decidere se effettivamente pescarla oppure se lasciarla dove si trova. In questo secondo caso ricordati il risultato del dado perché quella carta verrà pescata dal giocatore successivo che, secondo le normali regole, deciderà di pescare una carta.*
*Ora vai al **2***

90

Senza aspettare di vedere quale arma spunterà dalla tasca del piccoletto ti scagli in avanti. A testa bassa ti abbatti come un ariete sugli altri due, mandandoli gambe all'aria. Con una manata scosti il piccoletto e, con un ultimo balzo, guadagni la porta. La spalanchi, quindi azzardi un'occhiata alle tue spalle: i tre ragazzini ti stanno fissando con occhi sgranati. Il più basso stringe in mano... un fazzolettone ricamato! Solo adesso lo riconosci: è il bambino che ieri piangeva sconsolato dopo la partenza da Redenzione: Lacon, **Daril**

Lacon è il suo nome.
Ti rendi conto di aver appena commesso un tremendo errore di valutazione. Quei tre non avevano alcuna intenzione di aggredirti per conto di Innocenzo Glaby. Accenni a un sorriso ma, prima che tu possa fare un solo passo verso di loro per porgergli le tue scuse, una voce alle tue spalle t'intima: E allora? Ti cavi dai piedi o no?"
A quel suono i tre ragazzi fanno un salto. Con il volto cereo, come cospiratori colti sul fatto, si precipitano a rinchiudersi in tre bagni. Un attimo dopo vieni spinto da parte da tre cadetti stufi di aspettare, ti lanciano appena un'occhiata sprezzante, uno accenna a un mezzo ringhio nei tuoi confronti.
Ti affretti a uscire dalle latrine.
Se sei alloggiato in una camera da solo con Etan e Ugeene vai al ***108***
Se invece siete alloggiati in una camerata comune vai al ***102***

91

Ugeene si lascia scappare un urlo nel sentire le dita che gli scivolano. Tu ed Etan scattate simultaneamente, afferrando il vostro amico lui per un polso e tu per un braccio. Per un attimo ti trovi sbilanciato verso l'esterno a causa di Ugeene che si dimena. Non puoi fare altro che pregare che Ugeene ritrovi l'equilibrio immediatamente.
Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d10
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Equilibrio,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se hai la Competenza: ***Tempra,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se stai scendendo con l'aiuto di una ***Fune****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova vai al ***36***
In caso contrario vai al ***122***

Dovresti prendere coraggio e deciderti a scendere le scale! In qualunque momento uno degli uomini da basso potrebbe decidere che si è fatto tardi e imboccare le scale, obbligandoti a tornare nel corridoio dove i marinai fanno la ronda. Più rimani fermo e più aumenta il rischio di venire scoperto.

Eppure gradini ti sembrano così scoperti: una lampada galvanica è posta proprio a metà della prima rampa ed illumina la scala di una luce cruda, spietata. Se uno solo degli astanti dovesse lanciare un'occhiata in quella direzione, durante la discesa, non potrebbe non vederti. Con un senso di urgenza che cresce di minuto in minuto cerchi qualche alternativa. Distogliere l'attenzione degli uomini dalle scale? E come? Neutralizzare la luce che illumina i gradini? Impiegheresti più tempo nel tentativo, ammesso e non concesso di riuscirci, che non a scendere velocemente fin da basso. Più ci pensi e più ti senti attanagliare dall'incertezza.

E' inutile! Devi ammettere di avere solo due possibilità. Puoi scendere le scale, e pregare che nessuno guardi nella tua direzione, oppure puoi accettare di aver fallito e tornare a letto per dormire le poche ore che ti separano dall'alba.

Ti stai dibattendo nell'incertezza, quando vedi l'oste alzarsi, scambiare una battuta con gli altri, quindi dirigersi con passo dinoccolato verso l'apertura che conduce alle cucine. Poco dopo l'uomo riappare armato di una bottiglia ambrata e di un cavaturaccioli. Dal gruppetto di uomini si leva un applauso. Tutti mettono mano ai bicchieri in attesa che il padrone di casa li riempia.

Ti rendi conto che, se non avessi esitato e fossi sceso subito, avresti rischiato di incrociare l'oste nel suo tragitto verso la cucina. Anziché rassicurarti per il pericolo scampato, però, questa constatazione serve solo a farti venire la tremarella.

Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8

Bonus: *Se **Etan Luxer** è con te t'incita a muoverti, riduci la difficoltà di **-2***
*Se possiedi la Competenza: **Strategia & Tattica** ti rendi conto che il momento giusto per scendere è questo. Diminuisci la difficoltà di **-2***

Malus: *Se **Ugeene Ciric** è con te i suoi piagnucolii aumentano la diff. di **+1***

*Se **fallisci** la prova perdi **-1 Punto Vigore** a causa dello stress. (Fino a un minimo di 1) e puoi decidere se:*

*- Rinunciare e **tornare** in camera tua. Vai al **152**.*

*- Oppure se **rimanere** dove ti trovi e aspettare ancora, caso mai la situazione mutasse. Vai al **155**.*

*Se invece **superi** la prova puoi decidere se:*

*- **Tornare** in camera tua al **152**.*

*- **Rimanere** ancora nascosto a osservare al **155**.*

*- Oppure se tentare di **scendere** le scale al **45**, solo in quest'ultimo caso segnati Codice**: CS***

93

Ti ricordi della strana eco che avevi udito nel salire le scale che dal salone conducono al piano delle camere. I refettori degli Ostelli sono studiati per avere un'acustica che consenta al sacerdote dietro all'altare di essere udito fin nei più remoti angoli della stanza. Evidentemente le onde sonore, forse per un difetto di costruzione di quest'Ostello, finiscono per rimbalzare lungo la tromba delle scale, creando l'eco che hai udito mentre le salivi... e quello che senti anche adesso, lontano, alla tua sinistra.
Fidandoti di questa deduzione ti dirigi risoluto verso sinistra e vai al ***115***

94

L'indecisione aleggia sul volto della ragazza. Alla fine, con un alzata di spalle, come a dire: -*a me, tanto, che mi frega*- torna a voltarsi verso il suo ufficiale. Ridacchiando gli mordicchia il lobo di un orecchia. Ringrazi mentalmente la fanciulla per il suo silenzio e ti accucci in modo da nasconderti sotto i tavoli.
Vai al ***18***

95

Un refolo d'aria porta alle tue narici un odore di funghi da pipa che si fa sempre più intenso mano a mano che avanzi. Con un sussulto ti arresti nello scorgere una sottile lama di luce uscire da una porta socchiusa. Sia la leggera corrente d'aria che l'odore di fumo provengono da dietro quella porta, oltre la quale adesso percepisci anche dei borbottii.
Vuoi sbirciare dentro la stanza? Vai al ***145***
Vuoi passare velocemente oltre? Vai al ***28***
Vuoi tornare indietro e seguire il corridoio nell'altra direzione? Vai al ***115***

96

Nel vedere il tuo cenno di diniego Etan sospira sconsolato, quindi scivola fino alla porta, sbircia che nel corridoio non ci sia nessuno e sgattaiola fuori.
"Sono contento di sentire che la mia opinione viene tenuta in alta considerazione!" la voce di Ugeene ti fa sobbalzare. "Come d'altronde la mia presenza" continua. "Grazie, grazie veramente".
Sei imbarazzato e non riesci a trovare nulla da dire. Il fatto che non avessi capito che la partita si sarebbe svolta nella vostra camera non ti sembra una attenuante sufficiente. Per lo meno Ugeene non è riuscito a sentire l'ultima parte del discorso di Etan, se sospettasse quello che stai per fare monterebbe su tutte le furie.
"Almeno piazza una candela anche vicino al mio letto" conclude Ugeene. "Così, mentre voi due vi divertite a perdere anche i miei soldi, io potrò approfittarne per leggere un poco"
Solo ora ti ricordi di avere qualcosa in mano. Stai stringendo tra le dita il consunto mazzo di carte, alcuni mozziconi di candela, di infima qualità a giudicare dall'odore di rancido che emanano, e una logora scatola di cerini contenente appena tre zolfanelli.
Sistemi le coperte per terra e accendi i mozziconi di candela. Quindi dando le spalle a Ugeene ti accucci e ti accingi a segnare il dorso delle carte con l'unghia del pollice. Intanto il tuo amico tira fuori da sotto il cuscino il suo inseparabile libro e, ostentando disinteresse totale per te e per le tue azioni, si mette a leggerlo.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Vai al **2***

97

Rifletti. A giudicare dall'aspetto esteriore l'Ostello ha una pianta rettangolare per cui, presumendo che il corridoio che stai percorrendo segua il perimetro dell'edificio, continuando a seguirlo finiresti per fare il giro e dovresti comunque arrivare a incrociare le scale che scendono al piano di sotto. Con una stretta allo stomaco ti rendi conto che, prima di trovare le scale, potresti incrociare il marinaio di ritorno dal suo giro di ronda.
Stai per metterti a correre quando calpesti con un piede una lama di luce lunare che disegna sul pavimento la trama della zanzariera ad una finestra. Alzi lo sguardo alla finestrella e sei come folgorato da un'illuminazione: il tuo scopo è uscire dal Rifugio ma non *necessariamente* usando le scale. Una valida alternativa a una corsa a rotta di collo nell'oscurità potrebbe essere la finestra che hai di fronte, uscito dalla quale potresti calarti lungo il muro del Rifugio evitando così marinai di ronda e scale varie.
*Vuoi uscire dalla finestra? Vai al **107***
*Pensi che correre lungo il corridoio sia preferibile a un scalata? Vai al **168***

98

Di quel che accade dopo non conservi che una memoria frammentata. La voce di Etan -o forse è Ugeene?- che urla. Qualcuno che ti scrolla e poi ti dice di resistere. Passi che si allontanano.
Buio
Volti spaventati e voci adirate appaiono e scompaiono in un balletto demoniaco. Mani ora rudi ora gentili ti afferrano. Ti spostano.
Buio
Apri gli occhi per richiuderli immediatamente, accecato da una lampada posta sopra di te. Quando risollevi le palpebre il tuo campo visivo è occupato dal viso di un uomo con imponenti favoriti e minuscoli occhialini *pince-nez*. L'uomo ti da un paio di schiaffetti sulle guance, quindi si volta e dice a qualcuno fuoricampo: "Il ragazzo è in stato di confusione. Oltre ai danni fisici, intendo"
"Mi dica solo se devo mandare un messaggio di condoglianze alla sua famiglia, dottore" risponde una voce rude.
Il medico ridacchia sommessamente. "No, capitano" replica. "Per questa volta sopravviverà alla propria stupidità. Una bella iniezione, un paio di fasciature e un buon sonno e direi che domani si sentirà malissimo ma potrà già tornare nelle stive con gli altri studenti"
"Bene!" dice la voce del capitano. "Lo rimetta in piedi. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata con lui. Voglio proprio vedere cosa s'inventerà per giustificarsi"
Il volto del dottore scompare. Un ago penetra nelle tue carni, strappandoti un sussulto. L'ultima cosa che senti è la voce del medico che ordina: "Marinaio, carichi il ragazzo sulla barella e lo riporti nel suo letto. Mi raccomando, con delicatezza"
Dolcemente scivoli nel sonno.
Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Tempra**, riduci la difficoltà di **-1
*Se superi la prova recuperi fino a **2 Ferite Leggere** (Aggiorna i Punti Vigore Massimi) e **+4 Punti Vigore**.*
*Se invece non superi la prova recuperi solo fino a **1 Ferite Leggere** (Aggiorna i Punti Vigore Massimi) e **+2 Punti Vigore** attuali.*
*Se Ugeene Ciric ed Etan ti accompagnavano sono curati anche loro. In questo caso recuperano **1 Livello di Salute** ciascuno.*
*In ogni caso segna sulla tua Scheda **2 Ammonimenti.** Vai al **170***

99

*Se hai deciso di partire da solo vai al **109***
*Se vai assieme a Etan vai al **64***
*Se vai assieme a Ugeene vai al **112***
*Se vai con entrambi vai al **14***

100

Un grosso blocco di mattone si stacca senza preavviso sotto i piedi di Ugeene. Lo vedi sbattere il mento contro il muro. Per un istante rimane stordito a penzolare contro la parete. Istintivamente allunghi un braccio e lo afferri per il retro della giacca.
"Aggrappati... Ugeene... per l'amor del cielo..." ansimi, nel sentire la stoffa scivolarti dalle dita intorpidite.

Effettua una prova su ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8

Bonus**: Se hai la Competenza: **Equilibrio,** diminuisci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Tempra** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se stai scendendo con l'aiuto di una **Fune**, riduci la difficoltà di **-2***

Malus:** Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1

*Se superi la prova vai al **40***
*In caso contrario vai al **83***

101

"Chi è là?" la voce dell'oste distrugge ogni tua speranza di essere passato inosservato.
"Che succede, Malko? Hai visto dei topi ?" domanda la ragazza con il forte accento locale reso ancora più pesante dall'alcol.
"No... a meno che non si tratti di una varietà a due gambe" ribatte l'uomo.
I passi dell'oste si avvicinano, implacabili. Ti guardi attorno in cerca di una via di fuga, di un nascondiglio qualsiasi. Spinto più dalla disperazione che da una reale speranza di farla franca gattoni verso le scale. Quando l'oste arriva alla porta d'ingresso tu ormai sei scivolato due tavolate più in là, sottraendoti alla sua vista. *-Se tutti rimangono concentrati verso l'ingresso-* pensi con un moto di speranza. *-potrei anche riuscire a risalire le scale senza farmi beccare...-*.
Le tue aspettative vengono spezzate via da due lucidi stivali militari che ti si parano davanti al naso. Sollevi lo sguardo. L'ufficiale è davanti a te e ti sta osservando, arricciandosi un sottile baffetto. "Ho l'impressione che non dovresti essere qui, ragazzino. E mi sa anche che sei nei guai. Sbaglio?"
(*Nel caso fossi stato accompagnato da Ugeene e/o da Etan di loro non c'è più alcuna traccia. Immagini si siano rintanati da qualche parte e speri siano così intelligenti da rimanersene nascosti fino a che il pericolo non sarà passato*)
*Se hai segnato sulla scheda il **Codice: ON-x** vai immediatamente al **157***
*In caso contrario, se possiedi la Competenza: **Cultura Militare** o, in alternativa, possiedi l'Oggetto Speciale: **Attestato Culturale** vai all'**11***
Se non hai nulla di ciò, decidi cosa rispondere all'ufficiale:
*- Stai zitto e fai la faccia mortificata. Vai al **78***
*- Riveli la tua identità e fai leva sull'importanza di tuo padre perché ti lascino andare. Vai al **10***
*- Inventi una scusa plausibile per giustificare la tua presenza. Vai al **53***

102

La camerata è gremita, tutti i ragazzini hanno la medesima espressione spaesata dipinta in volto. Stanno riuniti in piccoli gruppi, bisbigliano, timorosi per quest'altra notte lontano da casa. In fondo alla camera Etan e Ugeene parlottano concitatamente, il primo dondolandosi pericolosamente dal piano superiore di un letto a castello; il secondo seduto compostamente sul giaciglio inferiore. Appena ti avvicini Etan balza giù e Ugeene si alza.
"Allora? Cosa vuoi fare?" sussurra Etan, così eccitato da saltellarti letteralmente intorno. "Esci di soppiatto e ti intrufoli nel dirigibile? Vai alla ricerca dello spadino di Cucnas?"
Ugeene scuote il capo biondo. "Non dargli ascolto, Alenn. Sarebbe un salto nel buio. Non ne sai ancora abbastanza. Rifletti: non puoi metterti a girare a caso per il dirigibile *sperando* di incappare nei nostri bagagli..."
"Già" ironizza Etan, scoccando un'occhiataccia all'amico. "Molto meglio aspettare che sia quello... quell'altro lì, Alecsandro, a rubare lo spadino di Alenn. Ma fammi il piacere! Questa è la notte giusta per agire. Me lo sento!"
Concordi con Etan che il momento di agire è adesso*! Vai al* ***86***
Oppure sei troppo stanco per pensare di strisciare nell'oscurità verso il dirigibile e te ne andrai a letto. Vai al ***163***

103

Ogni istante passato senza che Ugeene dia segni di vita aumenta il senso di gelo alla bocca dello stomaco. Lui lo aveva detto! Ugeene aveva detto di non sentirsela, di soffrire di vertigini ma tu hai insistito. Se ora... se gli è successo qualcosa... -La tua mente non riesce nemmeno a formulare l'ipotesi peggiore- non te lo potresti mai perdonare.
Un leggero tonfo ti comunica che Etan ha raggiunto il terreno. Un attimo dopo i tuoi piedi non riescono più a trovare alcun appoggio. Hai raggiunto la base del Rifugio, costruita in blocchi di tufo e calce, che non offre validi appigli. Lasci la presa e cadi nell'oscurità. Un metro e mezzo più in basso atterri sul duro terreno battuto.
Poco più in là scorgi una sagoma scura accucciata per terra. Ti accosti.
"Credo... credo che sia solo svenuto" sussurra Etan. La paura risuona nelle sue parole. A tentoni tocchi Ugeene, provando un indicibile sollievo nel sentirlo respirare. Poco dopo un gemito prolungato vi comunica che il vostro amico sta riprendendo conoscenza.
Segna ***-3 Livelli Salute*** *per Ugeene Ciric*
Se hai con te l'Oggetto: ***Kit del primo Soccorso*** *e vuoi utilizzarlo su Ugeene vai al* ***72***
Se non hai o non vuoi usare il Kit ma hai la Competenza: ***Medicina & Veterinaria*** *Vai al* ***62***
Se non hai nemmeno tale Competenza vai al ***154***

104

Fai un passo incerto ma vieni fermato da Ugeene che ti posa una mano sulla spalla. Stai per domandargli cosa accade, ma ti trattieni nel vederlo con gli occhi chiusi e la fronte corrugata per la concentrazione. Dopo qualche secondo finalmente Ugeene riapre gli occhi, espirando l'aria trattenuta a lungo.
"Che succede?" bisbigli ansioso. "Hai sentito qualcosa? Si sta avvicinando qualcuno?"
Ugeene sorride. "No, tranquillo. Però ho sentito dei rumori... come un chiacchierio soffocato venire da là, come se ci fosse una eco lontana..." indica verso sinistra "Mentre da quell'altra parte mi pare provenga una leggera corrente d'aria e odore di funghi da pipa. Non ti pare?" ora indica la porzione di corridoio che si snoda verso destra. Adesso che te l'ha fatto notare devi ammettere di sentire davvero un leggero odore di fumo provenire da quella direzione.
Sia l'odore di fumo che il chiacchiericcio potrebbero indicare l'accesso al salone del piano di sotto.
"Che si fa?" ti chiede Ugeene sulle spine.
Effettua una prova su LOGICA, la difficoltà è d8
Se superi la prova Vai al ***93***
In caso contrario decidi se dirigerti verso l'odore di fumo, a ***destra****, al* ***22*** *o verso il chiacchierio a* ***sinistra****, al* ***115***

105

Buio. Freddo. Sogni.
In un qualche momento della nottata apri gli occhi e ti trovi a fissare il cielo stellato. Confusamente ti torna alla memoria quello che è accaduto: il senso di vuoto, la vertigine della caduta, l'impatto con il suolo. Vorresti alzarti ma i muscoli si rifiutano di muoversi. Qualcosa ti sta camminando sulla mano. E' flaccido e dotato di molte gambe. Un fremito di disgusto ti scuote ma, nonostante i tentativi, non riesci a muoverti. La "cosa" esita, arrivata alla manica della giacca, poi vi si infila sotto. Senti le sue zampette artigliarti la pelle mentre l'animale risale lungo il braccio. Una puntura dolorosa all'altezza della spalla ti fa sussultare. Contrai le gambe e riesci a metterti semiseduto. Schiacciato tra la stoffa e il tuo corpo l'animale si dimena, pungendoti di nuovo, ripetutamente. Cerchi di toglierti la giacca ma sei troppo debole. Ricadi sulla schiena mentre la bestia fugge attraverso il colletto, continuando a regalarti dolorose punture.

*** * ***

All'alba, non vedendoti da nessuna parte, i tuoi amici allertano i militari. Dopo una breve ricerca vieni ritrovato, disteso sul terreno umido. Respiri appena. La spalla e il collo sono martoriati da profonde ferite. Il medico di bordo, oltre a stupirsi nel trovarti ancora vivo, rimane perplesso di fronte a quelle ferite. Anche il consulto con un dottore locale non serve a chiarire quale tipo di animale ti abbia aggredito. A quanto pare si è trattato di una bestia Selvaggia mai vista prima dalle parti di Nostro Signore di Adler.

Considerata la situazione il dottore opta per tenerti sotto osservazione, nell'infermeria del dirigibile, per il resto del viaggio. Non hai quindi più la possibilità di rivedere Etan o Ugeene.
Il giorno dopo, a causa delle febbre che continua a salire, vieni ricoverato nell'ospedale di Termen, il successivo scalo del Spada del Signore*. Nonostante l'intervento di molti ottimi medici la febbre continua a salire per tutta la settimana successiva. Allo scadere del settimo giorno le uova che quell'animale Selvaggio ti aveva inoculato nelle carni, senza che nessuno se ne accorgesse, si schiudono...*

FINE

106

Senti una mano grossa e callosa chiudersi come una morsa sulla tua spalla. Subito un braccio ti cinge all'altezza del petto, sollevandoti da terra. Ti dimeni come una lucertola in trappola ma i tuoi piedi scalciano a vuoto.
"E... stai... fermo... maledetto marmocchio" ansima il marinaio, stringendo ancora di più la presa. Un dolore acuto s'irradia dalle costole compresse.
*Perdi di **-1 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se hai la Competenza: **Divincolarsi** riesci a scivolare dalla presa del marinaio. Scappa più veloce che puoi al **19***
*In caso contrario il militare ti trascina fino a una stanza dove sconterai la tua punizione. Vai al **84***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

107

La finestra è composta di due intelaiature. Quella più interna racchiude quattro rettangoli di vetro spesso. La togli e la appoggi cautamente in terra. Osservi la seconda intelaiatura: racchiude una zanzariera metallica. La rete è composta di una fitta maglia di sottili filamenti e, a differenza della prima, non sembra essere stata progettata per essere rimossa. Esplorando la superficie di legno scopri che a tenere il tutto insieme sono solo quattro grosse viti. Con un attrezzo adatto e un po' di olio di gomito non dovresti avere problemi a rimuoverla.
*Se hai con te l'Oggetto: **Cacciavite** oppure **Coltellino Serramanico** oppure **Coltellino Intagliato** elimini la zanzariera e vai all' **80***
Se non hai con te nessuno di questi oggetti sei obbligato a:
[Se ti trovi in camera tua]** Uscire dalla porta. Vai al **131
[Se ti trovi in mezzo a un corridoio]** Metterti a correre lungo il corridoio cercando di recuperare il tempo perduto. Vai al **168

108

Etan e Ugeene ti stanno aspettando. Il primo ha aperto l'unica finestra della stanza e sta sbirciando distrattamente al di là della fitta maglia di una zanzariera. Il secondo, seduto sul bordo del letto, giocherella con il proprio libro. Come ti richiudi la porta di camera alle spalle entrambi sollevano lo sguardo fissandoti con un identica espressione di attesa dipinta sul volto.
Se hai con te, ***l'Oggetto: Mazzo di Carte*** *vai al* ***158***
In caso contrario vai al ***118***

109

Se il tuo punteggio di ***Vigore*** *Attuale è pari a 6 punti o inferiore cadi addormentato come un sasso e non ti sveglierai fino a domani mattina. In questo caso recuperi fino a* ***+6 Punti Vigore*** *e guarisci da* ***una Ferita Lieve*** *(Se hai con te l'Oggetto****: Coperta Militare*** *recuperi ulteriori +****2 Punti Vigore****).* *Vai al* ***170***
Se, invece, il tuo punteggio di ***Vigore*** *Attuale è pari a 7 punti o più riesci a rimanere sveglio fino al* ***66****.*
Nota*: Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, riduci di 1 la quantità di Punti Vigore richiesto per rimanere sveglio.*
In ogni caso i tuoi amici, che se ne restano beati a dormire, recuperano ***1 Livello di Salute.***

110

Poco dopo i tuoi piedi slittano contro il muro senza riuscire a trovare alcun appiglio. Devi aver raggiunto il punto in cui i mattoni lasciano posto ai blocchi di tufo e alla calce. Questo vuol dire che siete quasi arrivati. Non più di un metro e mezzo vi separa dal suolo. Questa consapevolezza però non aiuta a convincerti ad abbandonare la presa. Sotto di te scorgi solo oscurità. La tua immaginazione corre sfrenata, immaginando ogni sorta di pericoli in agguato: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche lasciati aperti...
Alla fine sono i tuoi muscoli a decidere per te. Un crampo all'avambraccio sinistro ti fa perdere l'equilibrio. Con un urlo acuto, che per fortuna Ugeene non ti rinfaccerà, cadi. L'impatto con la dura terra battuta ti fa sbattere la mascella. A parte questo sei tutto intero.
Ugeene atterra malamente sul sedere poco distante. "Però..." si limita a dire massaggiandosi il fondoschiena, dopo che lo hai aiutato a rialzarsi. "Io non ci torno su arrampicandomi! Piuttosto mi consegno ai marinai e mi faccio punire"
Lanci un'occhiata alla sagoma scura della finestra, sopra di te.
Scrolli le spalle. Te ne preoccuperai quando arriverà il momento. Ora devi entrare nel dirigibile e scovare il bagaglio di Alecsandro Cucnas.
Vai al ***164***

111

Le dita scivolano, perdendo la presa sul corrimano e tu inizi a inclinarti in avanti. Preso dal panico provi a gettare all'indietro il peso del corpo. Per un lungo istante rimani in bilico. Poi, inesorabilmente, la gravità prevale sui tuoi sforzi, così ruzzoli verso il basso. In realtà si tratta di una caduta di pochi gradini ma quanto basta per farti ugualmente un gran male.
Ti sollevi con fatica e il tuo sguardo incontra quello degli uomini riuniti in mezzo alla sala. Dopo un momento di silenzio, in cui tutti si limitano a scrutarti con stupore, l'ufficiale si alza, facendo quasi cadere la fanciulla in terra. Con poche lunghe falcate ti raggiunge.
(*Nel caso Ugeene fosse con te lo vedi scappare in cima alle scale*)
Il giovane ufficiale ti osserva, divertito per la tua goffa postura. Si arriccia un sottile baffetto, scuotendo la testa: "Ma che brutta caduta, ragazzino. Mi sa che non dovresti essere qui. E mi sa anche che sei nei guai. Sbaglio?"
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 7 o meno**: subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
***- 6 o più:** Perdi **-2 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se hai segnato sulla scheda il **Codice: ON-x** vai immediatamente al **157***
*In caso contrario, se possiedi la Competenza: **Cultura Militare** o, in alternativa, possiedi l'Oggetto: **Attestato Culturale** vai al **11***
Se non hai la Competenza o l'Oggetto decidi cosa rispondere all'ufficiale:
*- Stai zitto e fai la faccia mortificata. Vai al **78***
*- Riveli chi sei e fai leva sull'importanza del nome di tuo padre e della tua famiglia perché ti lasci andare. Vai al **10***
*- Inventi una scusa plausibile per giustificare la tua presenza qui. Vai al **53***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

112

I ripetuti tentativi di Etan di imbandire una conversazione cadono nel nulla. Così le chiacchiere scemano, infine cessano del tutto. Pochi minuti dopo senti il respiro dei tuoi amici farsi più lento e regolare. Attendi ancora. Aspetti che ogni rumore proveniente dall'Ostello cessi del tutto.
In silenzio, ti alzi, t'infili le scarpe e la giacca, quindi scuoti delicatamente Ugeene. Nonostante la penombra sia fittissima scorgi l'espressione sgomenta sul suo volto. Sicuramente aveva sperato che tu non lo svegliassi. Forse aveva addirittura pregato che tu cadessi addormentato fino all'indomani. Nell'osservare i suoi movimenti nervosi, mentre si veste, sei tentato di rimandarlo a letto, di risparmiargli quella pena.
La voce di Ugeene risuona inaspettatamente decisa: "Andiamo, Alenn"
*Esci dalla **porta**? Vai al **131***
*Esci dalla **finestra**? Vai al **107***
*Etan, che dormirà per tutta la notte, recupera fino a **un Livello di Salute**.*

113

Un ombra sembra inghiottire la poca luce che illuminava il corridoio. Due mani callose ti si serrano dolorosamente attorno alle braccia. Provi a divincolarti ma il marinaio ti scrolla violentemente una, due volte, fino a farti rimanere senza fiato. Il volto dell'uomo è una macchia scura a pochi centimetri dal tuo, l'alito è un pestilenziale miscuglio di funghi da pipa e di mal digerito. "Piccolo bastardo... dove andavi a quest'ora. *Eh*?" prima che tu possa anche solo pensare a una scusa decente, aggiunge. "Adesso vieni con me. Vediamo se avrai ancora voglia di andare a passeggio, dopo" detto questo ti strattona verso una porta socchiusa dalla quale filtra una flebile luce.
*Vai al **84***

114

Aspetti per un tempo che ti sembra infinito. Forse per un po' sonnecchi anche, non sei sicuro. Fatto sta che quando ti azzardi a buttare i piedi scalzi fuori dal letto e a metterti seduto, la camerata è immersa nel silenzio. L'oscurità è tale che non riesci nemmeno a scorgere la sagoma delle tue mani a pochi centimetri dal volto. L'unico rumore è il respiro regolare e profondo degli altri studenti. Anche dai letti dei tuoi amici senti provenire solo un leggero russare. -*Meglio così*- pensi. Se fossero stati svegli avrebbero solo fatto una gran confusione, uno per convincerti a venire con te, l'altro per farti desistere dalla tua impresa.
Con un ultimo sospiro scosti la pesante zanzariera e ti sollevi in piedi, barcollando appena.
*Se hai le Competenza: **Furtività** e **Orientamento** vai al **42***
*In caso contrario vai al **81***

115

Dopo un po' senti un leggero chiacchiericcio provenire da un punto imprecisato davanti a te. Ad ogni passo il suono delle voci si fa sempre più definito. Un improvvisa nota acuta ti fa sfuggire un esclamazione sorpresa. Era una risata, indubbiamente femminile. Ben presto ti trovi davanti ad un pianerottolo, da lì intravedi a malapena la tromba delle scale che conducono verso il basso. Facendo attenzione a non provocare alcun rumore le scendi.
*Vai al **119***

116

Saggiando la resistenza di ogni singolo appiglio ti sposti più in là lungo il cornicione per lasciare spazio a Ugeene.
"Come va?" chiedi, non appena il tuo amico ti raggiunge all'esterno.
Ugeene non risponde ma, alla debole luce lunare, intuisci un cenno affermativo della testa. Torni a concentrarti sul muro di fronte a te: è vecchio e i

mattoni sono danneggiati dalle intemperie e resi fragili dall'umidita. In molti punti ti si sgretolano tra le mani. Sei sceso di nemmeno un metro, tanto che il cornicione si trova adesso all'altezza del tuo mento, quando un appoggio, apparentemente solido, cede da sotto i tuoi piedi. Ti afferri convulsamente al cornicione, scalciando nel vuoto. Con fatica riacquisti il controllo delle tue emozioni e, tentoni, trovi un altro appiglio. Con un sorriso forzato guardi verso l'alto, la dove Ugeene è ancora abbarbicato alla finestra.
"*Fiuuu*... c'è mancato proprio un pelo... vero?" ironizzi, ma la tua voce tradisce lo spavento.
La risposta di Ugeene ti arriva flebile, trasportata dal vento della sera: "A-Alenn, i-io non... non credo di f-farcela..." dice.
“Ugeene dai, è facile" provi a tranquillizzarlo. "Gli spazi tra i mattoni sono larghi, ci si aggrappa bene. Prima... è stato un caso, davvero. Non ho rischiato di cadere davvero. Vieni, dai"
"N-no, davvero... s-soffro di verti... vertigini. E' meglio se rientro. Tanto ti sarei solo di impiccio..."
Pensi sia davvero meglio se Ugeene rientra nell'ostello ? Vai al ***54***
Cerchi di rassicurare Ugeene offrendogli il tuo aiuto per la discesa ? Vai al ***123***

117

Cancella l'Oggetto: ***Kit del primo Soccorso****.*
Ti curi fino a ***2 Ferite Lievi*** *oppure* ***1 Ferita Profonda****, a scelta (Aggiorna i tuoi Punti Vigore Massimi).*
Se possiedi la Competenza: ***Medicina e Veterinaria*** *curi fino a un altra* ***Ferita Profonda.***
Se hai con te l'Oggetto: ***Distillato Alcolico*** *puoi bertelo recuperando in tal modo fino a* ***+3 Punti Vigore****. Cancella l'Oggetto dal tuo inventario.*
Vai al ***164***

118

"Allora? Cosa vuoi fare?" sussurra Etan, così eccitato da non riuscire a stare fermo. "Esci di soppiatto e ti intrufoli nel dirigibile? Vai alla ricerca dello spadino di Cucnas?"
Ugeene scuote il capo biondo. "Non dargli ascolto, Alenn. Sarebbe un salto nel buio. Non ne sai ancora abbastanza. Rifletti: non puoi metterti a girare a caso per il dirigibile *sperando* di incappare nei nostri bagagli..."
"Già!" ironizza Etan, scoccando un'occhiataccia all'amico. "Molto meglio aspettare che sia quello... quell'altro lì, Alecsandro, a rubare lo spadino di Alenn. Ma fammi il piacere! *Questa* è la notte giusta per agire. Me lo sento!"
Concordi con Etan che il momento di agire è adesso*! Vai al* ***86***
Oppure sei troppo stanco per pensare di strisciare nell'oscurità e pensi che te ne andrai a letto. Vai al ***163***

119

Gradino dopo gradino la luce aumenta sempre di più e così il volume delle conversazioni. Non hai idea di che ora possa essere ma avevi *davvero* sperato di trovare la sala deserta. Cosa diamine ci fa ancora alzata tutta quella gente?

Alla fine della prima rampa di scale, ti accovacci sul pianerottolo di mezzo in modo da poter dare un'occhiata di sotto. Gran parte delle lampade galvaniche sono state spente. Quelle rimaste sono appena sufficienti a illuminare il centro della stanza, dove si trovano una decina di uomini seduti a una tavolata. Vedi delle carte da gioco abbandonate assieme a piatti sporchi e rimasugli di cibo. Ormai la partita deve essere terminata da tempo, lasciando spazio all'alcol e alle chiacchiere. Il gestore dell'Ostello beve in fraterna amicizia con un uomo dai vestiti costosi, un mercante probabilmente. L'oste annuisce con aria partecipe alle parole dell'altro e intanto beve senza ritegno da un grosso boccale in porcellana. Altri uomini ascoltano il racconto del mercante con interesse.

Seduto al centro del gruppo scorgi un ufficiale, non sai dire se provenga dal tuo dirigibile o meno, con una ragazza molto giovane e troppo magra accovacciata in grembo. Con un moto di indignazione noti che l'uomo, pur tenendo gli occhi fissi sul mercante, sta frugando senza alcun pudore sotto la camicetta della ragazza.

In un Ostello Imperiale!

A due passi dall'altare santificato dal quale solo poche ore fa il prete lanciava strali contro i nemici della Vera Fede!

Sei allibito.
Il mercante intanto deve aver terminato la propria storia. La quale doveva essere particolarmente divertente, poiché tutti i convenuti ridacchiano più o meno di gusto. La fanciulla ride sguaiatamente come se non avesse mai ascoltato nulla di più spassoso. Con una contrazione al ventre, che sei convinto essere di disgusto, osservi l'ufficiale prenderle il volto minuto tra due dita e, con una certa ruvidezza, voltarglielo per premergli le labbra sulle sue. Invece di scandalizzarsi o di distogliere pudicamente lo sguardo tutti i presenti si prodigano battute oscene o lanciano suggerimenti al graduato.
Vuoi scendere le scale mentre sono tutti distratti? Vai al ***45***
Preferisci aspettare dove sei e vedere cosa succede di sotto? Vai al ***92***

120

Sei dentro la cucina! Per prima cosa ti sposti dallo specchio dell'ingresso, andando ad accucciarti nella pozza di oscurità più fitta che trovi. Ascolti il rumore delle conversazioni provenienti dalla stanza di fianco. Tutto sembra normale. Nessuno si è accorto di te. Tiri un sospiro di sollievo.
Rimani accucciato qualche altro secondo per consentire agli occhi di abituarsi alla semioscurità. Quindi esamini attentamente quanto ti circonda. Con un moto di speranza scorgi una piccola porticina incassata tra un bancale colmo di stoviglie e una pila di pentoloni. Raggiungi la porta di servizio che, sicuramente, conduce al retro dell'Ostello.
Chiusa!
Per un attimo ti senti sommergere dallo sconforto. Non puoi essere arrivato così lontano solo per farti bloccare da una stupida porta di servizio! Cocciutamente ne esplori la superficie con le dita tremanti.
Senti sotto i polpastrelli la forma di una grossa serratura. Si tratta di un meccanismo semplice, poco più complicato di un chiavistello. Scassinarla non dovrebbe essere troppo complesso. Il problema semmai è farlo nel buio fitto in cui sei immerso e con le mani che ti tremano così tanto...
Se hai con te l'Oggetto: ***Passepartout di Nergorio,*** *apri la porta senza problemi e vai direttamente al* ***16***
In caso contrario ***Effettua una Prova su: PERCEZIONE più DESTREZZA, la difficoltà è d10+d8***
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Meccanica e Galvan.*** *riduci la difficoltà di* ***-3***
Se hai la Competenza: ***Velocità di mano,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Se hai con te l'Oggetto: ***Groviglio di Fil di Ferro****, per ogni pezzo di fil di ferro che cancelli puoi ridurre la difficoltà di* ***-1***
Se hai con te l'Oggetto: ***Scatolina di grasso,*** *puoi usare una singola dose di grasso (cancellala) per ridurre la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova apri la porta al ***16***
Se fallisci vai al ***47***

121

Ti richiudi la porta alle spalle, piombando nell'oscurità più totale. Il tuo letto è da qualche parte di fronte a te ma muoversi adesso vorrebbe dire segnalare la tua presenza. L'unica cosa che puoi fare è appoggiarti al muro, di fianco alla porta, chiudere gli occhi e tenere sotto controllo il respiro affannoso. Da fuori i passi del marinaio giungono ovattati. Lo senti rallentare. Fermarsi. Segue un lungo silenzio, poi un borbottio adirato. L'uomo si aggira ancora per qualche minuto nei pressi della porta. Deve aver intravisto la tua sagoma scomparire da queste parti ma non può essere sicuro di dove tu ti sia infilato. Finalmente senti il borbottio del militare allontanarsi lungo il corridoio.
Ormai l'idea di tentare nuovamente di uscire dall'Ostello non ti sfiora neppure. Sarebbe davvero troppo rischioso. Inoltre le emozioni della breve sortita e della fuga a rotta di collo ti hanno stremato. In silenzio scivoli fino alla tua branda, crollandovi sopra. Fai appena in tempo a pensare di essere troppo agitato per riuscire a prendere sonno che già stai russando.
Purtroppo a causa delle poche ore di sonno rimaste a tua disposizione guadagni solo ***+2 Punto Vigore****.*
Se hai con te l'Oggetto: ***Coperta Militare****, recuperi un ulteriore* ***+1 Punto*** *Vigore.*
Vai al ***170***

122

Per la fretta di scendere appoggi male un piede. Ti scivola di lato e, un secondo dopo, cadi nel vuoto. Sbatti violentemente contro la superficie dura del terreno. I polmoni si svuotano e l'oscurità si anima di innumerevoli farfalline colorate. Un ronzio assordante ti aggredisce le orecchie. Poi tutto si fa buio.

***

Apri gli occhi, rimanendo frastornato dalle stelle che luccicano trapuntando il cielo mizariano di un infinità di gemme. La Via Lattea sembra un fiume di luci che si snoda maestoso tra il velluto della notte. La meravigliosa visione del cielo è bruscamente spezzata dalla sagoma di Etan che si china su di te. "Alenn... Dio... oh, Dio... ma che scherzi mi fate? Dai, Alenn, svegliati... Ugeene è caduto e non mi risponde... dai, non fare lo svenuto anche tu... io che ci faccio da solo se no? Per piacere..."
Con un grugnito comunichi a Etan che sei cosciente. Cerchi di metterti seduto ma ti blocchi a metà del movimento con la bocca spalancata in un silenzioso grido di dolore. Ti sembra che la schiena e l'intera cassa toracica siano avvolti dalle fiamme. Solo quando il dolore si tramuta in una sorda pulsazione, qualche minuto più tardi, riprovi a tirarti nuovamente su. Ignorando il fiume di parole che sgorgano senza posa da un Etan agitatissimo, ti tasti le costole e ti massaggi le membra alla ricerca di qualcosa di rotto.
Poco lontano un gemito attira la vostra attenzione. Anche Ugeene si sta riavendo.
Lancia un d10 e somma il risultato ai tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?

- 12 o meno**: subisci **1 Ferita Profonda**, **1 Ferita Lieve** e perdi **-6 Punti Vigore.
- Tra 13 e 17**: subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-5 Punti Vigore.
- 18 o più**: subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-4 Punti Vigore.
*Segna **-3 Livelli Salute** per Ugeene Ciric*
*Se i tuoi Punti Vigore attuali sono pari a 0 ti senti girare nuovamente la testa e, appena tenti di alzarti in piedi, stramazzi in terra incosciente. Vai al **133***
*Altrimenti, se hai con te l'Oggetto: **kit del primo Soccorso** e vuoi utilizzarlo su di te o su Ugeene, vai al **72***
*Oppure se non hai o non vuoi usare il Kit ma hai la Competenza: **Medicina & Veterinaria** Vai al **62***
*Se non hai nemmeno tale Competenza vai al **154***

123

Impieghi tutta la tua buona volontà per convincere Ugeene che, con te al fianco, non corre nessun pericolo. Devi nuovamente arrampicarti fin sul cornicione e, affiancato il tuo amico, aiutarlo in ogni passo della scalata.
La fioca luce lunare gioca scherzi pericolosi ai tuoi sensi: crea pozze d'oscurità, nasconde appigli o illude di scorgerne altri là dove invece non c'è nulla. Ben presto ti accorgi che il modo più sicuro per procedere è quello di ignorare ciò che la vista sembra suggerirti e avanzare affidandoti esclusivamente al tatto. Ugeene procede con una lentezza esasperante. A ogni minima difficoltà si blocca, irrigidendosi come un pezzo di ferro. Spesso devi scendere di un metro per prendergli materialmente un piede e spostarglielo in un appoggio più sicuro per poi arrampicarti nuovamente al suo fianco per dargli istruzioni su dove mettere le mani. Tutto questo ti sta sfiancando. Trovi sempre più difficile mantenere la calma e trattenerti dal prendere a male parole il tuo amico. I muscoli delle spalle ti dolgono e le dita delle mani sono insensibili. Sconfortato ti rendi conto che siete scesi di pochissimo, forse appena un paio di metri, mentre, per quanto ti ricordi, il Rifugio è un edificio bello alto...
*Perdi **-3 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 4 o meno**: Vai al **24
- 5 o6**: Vai al **100
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

124

L'uomo è più lento di te ma questo ti da solo un vantaggio momentaneo. Se al militare venisse la malaugurata idea di chiamare in aiuto qualche collega verresti circondato e catturato in un attimo. L'unico tuo alleato è il buio. Nella semioscurità il marinaio probabilmente riesce a malapena a intravvedere una sagoma che fugge avanti a se. Se riuscissi a infilarti nella tua camera, dopo averlo distanziato appena un altro po', saresti in salvo.
Il problema è individuare porta la giusta nell'oscurità.
*Perdi **-1 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Se hai la Competenza: **Orientamento** vai subito al **121***
*In caso contrario **Effettua una Prova su PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d8+d8***
*Se superi la prova vai senza dubbi e senza errori al **121***
In caso contrario incrocia le dita e lancia un d10
*Se ottieni **1 o 2** vai pure al **121***
*Se ottieni **3 o più** vai al **144***
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

125

Con Ugeene che ti si appoggia pesantemente contro camminate in un avvallamento del terreno che viaggia parallelo all'edificio. Probabilmente sotto i vostri piedi corrono tubi dell'acqua, filamenti galvanici, condutture delle fogne o, probabilmente, un insieme di tutte queste cose. A poca distanza sulla sinistra un vecchio reticolo di filo spinato delimita il confine esterno del Rifugio. In molti punti i pali di sostegno sono caduti, trascinandosi dietro il filo spinato e lasciando ampi varchi. Immagini che quella difesa così trascurata sia lì in ottemperanza a disposizioni sulla sicurezza ormai obsolete. Potresti attraversare la barriera in qualunque momento e addentrarti tra le vie deserte di N.S. di Adler. Per un attimo sei tentato di farlo. Ti immagini entrare in qualche locanda fumosa e malfamata. Contrattare con l'oste per ottenere i servigi di un medico compiacente che possa aiutare il tuo amico...
Non è il momento per lasciarsi andare a simili fantasie fanciullesche! Ugeene si trascina al tuo fianco in silenzio. Non parla e non si lamenta. Ma è evidente dal modo in cui cammina che sta soffrendo.
Svoltato un angolo ti trovi a osservare la sagoma monolitica della piattaforma d'attracco. Ancorato sulla cima c'è il vostro dirigibile. Lo guardi per un istante, sconsolato, è così vicino...
Ugeene barcolla, tanto che devi sostenerlo per evitare che cada. Distogli lo sguardo dalla sagoma del *Spada del Signore* e aiuti il tuo amico a raggiungere il portone d'ingresso dell'Ostello. E' sbarrato ma ti sembra di sentire dei rumori, voci e risa, provenire dall'interno. Senza perdere tempo picchi con i pugni contro il legno del portone, chiamando aiuto a gran voce.
*Se anche tu eri rimasto ferito durante la discesa vai al **129***
*Se solo Ugeene è ferito vai al **41***

126

Non sai per merito di quale miracolo ma riesci a non cadere nonostante tu stia prestando ben poca attenzione a dove metti le mani e i piedi. Quando ti accorgi di aver raggiunto il punto in cui i mattoni lasciano posto ai blocchi di tufo e alla calce, chiudi gli occhi e ti lasci cadere. Atterri sul terreno compatto. L'impatto di fa tremare le ginocchia.
Chiami Ugeene, ma lui non risponde. Scruti tra le ombre alla ricerca del corpo di Ugeene, del suo... No! Scacci il pensiero con violenza.
*Ugeene perde **3 Livelli di Salute**. Segnalo sulla scheda*
*Se hai con te l'Oggetto: **Kit del Primo Soccorso** e vuoi usarlo vai al **72***
*Se non hai o non vuoi usare tale oggetto ma possiedi la Competenza: **Medicina & Veterinaria** vai al **62***
*Se non possiedi neppure la competenza vai al **154***

127

Fuori... Sei fuori!
Con il corpo scosso dai fremiti per la tensione accumulata ti appoggi alla parete esterna dell'Ostello. Le gambe ti si piegano e scivoli lentamente seduto a terra. Rimani accasciato per diversi minuti a osservare il cielo trapuntato di stelle. La Via Lattea sembra un fiume gigantesco che taglia il Creato in due. La luna alta è quasi piena e illumina dolcemente le pareti scabrose delle piattaforme di cemento.
Lo *Spada del Signore* è ancorato su una piattaforma proprio davanti a te. Sembra sonnecchiare, appollaiato là in alto. Il pallone ondeggia lievemente nella brezza. Ha un aspetto floscio ma sai che con il nuovo giorno, all'accendersi dei bruciatori e con l'arrivo del sole, il gas al suo interno si espanderà riempiendo le sacche interne e consentendo all'aeronave di alzarsi nei cieli. Con le gambe ancora molli t'incammini verso la rampa più vicina.
*Se hai il **Codice CS** segnato, cancellalo*
*Vai al **171***

128

Con un sospiro fai cenno al garzone di procedere. La tua scodella viene riempita da una zuppa densa nella quale galleggiano pezzi sfilacciati di carne. Con sorpresa scopri che l'odore non è nauseabondo come ti aspettavi. Certo non è allettante, ed è maglio non soffermarsi troppo a domandarsi che tipo di carne sia mai quella che galleggia tra le verdure stracotte, ma tutto sommato hai abbastanza fame da non crucciarti troppo di queste minuzie.
Con lo stomaco pieno e il calore che si irradia piacevolmente verso le membra ti concedi finalmente di rilassarti.
*Recuperi fino a **+2 Punti Vigore**. Ricorda che i Punti Vigore Attuali non possono mai superare i Punti Vigore Massimi. Vai al **51***

129

Di quel che accade dopo non conservi che confusi ricordi sfilacciati. Volti spaventati appaiono e scompaiono davanti al tuo campo visivo. Mani, ora rudi, ora gentili, ti afferrano, ti scrollano e, infine, ti stendono su una barella. Vedi il cielo stellato che scorre sopra di te, mentre vieni portato lungo le rampe dei moli. Un soffitto metallico costellato da smorte lampade galvaniche sostituisce bruscamente le stelle. Ti scopri a sorridere, pensando che, anche se non come volevi tu, sei comunque riuscito a entrare nel dirigibile.

Improvvisamente davanti agli occhi ti si para il viso di un uomo con imponenti favoriti e minuscoli occhialini *Pince-nez*. L'uomo ti da un paio di schiaffetti sulle guance, quindi si volta e dice a qualcuno: "Il ragazzo è in stato confusionale. Oltre ai danni fisici, intendo"

"E l'altro? Mi dica solo se devo mandare un messaggio di condoglianze alle famiglie, dottore" domanda una voce da un punto imprecisato al di là del tuo limitato campo visivo.

Il medico ridacchia sommessamente. "No, capitano" risponde. "Per questa volta questi due riusciranno a sopravvivere alla propria stupidità. Una bella iniezione, un paio di fasciature e un buon sonno. Direi che domani staranno malissimo ma potranno già tornare nelle stive con gli altri studenti"

"Bene!" replica secca l'altra voce. "Li rimetta in piedi, dottore. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata con loro, domani"

Il volto del dottore scompare. Senti scoprirti delicatamente un braccio. Un ago penetra nelle tue carni strappandoti un sussulto. L'ultima cosa che senti è la voce del dottore che ordina: "Marinaio, carichi il ragazzo sulla barella e lo riporti nel suo letto. Mi raccomando, con delicatezza"

Dolcemente scivoli nel sonno.

Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA a difficoltà d6

Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***

Se superi la prova recuperi fino a ***1 Ferita Profonda*** *e* ***1 Ferita Leggera*** *(Aggiorna i Punti Vigore Massimi) e* ***+3 Punti Vigore****.*

Se invece non superi la prova recuperi solo fino a ***1 Ferita Leggera*** *(Aggiorna i Punti Vigore Massimi) e* ***+2 Punti Vigore****.*

Ugeene Ciric recupera ***1 Livello di Salute****.*

In ogni caso segna sulla tua Scheda ***2 Ammonizioni.*** *Vai al* ***172***

130

Etan si abbarbica agli interstizi della parte e immediatamente inizia la discesa. Esiti il tempo di un respiro, quindi lo segui.

Lo spazio tra un mattone e l'altro è sufficientemente ampio perché tu possa infilarvi la punta delle dita, sfortunatamente, però, il muro è vecchio e i mattoni sono danneggiati dalle intemperie e resi fragili dall'umidità. In molti punti ti si sgretolano tra le mani. Sei sceso di nemmeno un metro, tanto che il cornicione si trova adesso all'altezza del tuo mento, quando un appoggio, apparentemente solido, cede da sotto i tuoi piedi. Ti afferri convulsamente al cornicione scalciando nel vuoto.

Senti qualcuno cingerti il fianco con un braccio e subito recuperi l'equilibrio. Etan ti si è affiancato. Ansimando per lo spavento lo ringrazi con un sussurro.
Riprendi la discesa ma la fioca luce lunare gioca scherzi pericolosi ai tuoi sensi: crea pozze d'oscurità, nasconde appigli o illude di scorgerne altri là dove invece non c'è nulla. Ben presto ti accorgi che il modo più sicuro per procedere è quello di ignorare ciò che la vista sembra suggerirti e affidarti esclusivamente al tatto. Etan si muove con disinvoltura, come se in tutta la sua vita non avesse mai fatto altro che arrampicarsi sui muri. Grazie al suo aiuto, che in un paio di casi ti salvano da pericolose cadute, la scalata procede rapidamente e senza intoppi.
A un certo punto i tuoi piedi slittano contro il muro senza più riuscire a trovare alcun appiglio. Ti accorgi di aver raggiunto il punto in cui i mattoni lasciano posto ai blocchi di tufo e alla calce. Questo vuol dire che siete ormai prossimi al suolo. La consapevolezza di questo, però, non ti aiuta a convincere il tuo corpo ad abbandonare la presa. Sotto di te scorgi solo oscurità. La tua immaginazione corre sfrenata immaginando ogni sorta di pericoli: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche lasciati aperti.
Evidentemente Etan non la tua immaginazione perché, senza esitare un attimo, salta.
Senti un leggero tonfo e poi la sua voce giuliva. "E allora? Cosa aspettiamo, l'alba?"
Con un sospiro ti lasci cadere anche tu. Atterri sul duro terreno. L'impatto ti fa tremare le ginocchia.
Procedi alla ricerca del dirigibile al ***164***

131

Il corridoio è avvolto in una densa penombra. Le lampade galvaniche alle pareti sono spente e l'unica luce proviene da piccole finestre attraverso le quali entrano a fatica deboli raggi lunari.
Poche ore fa ti eri riproposto di memorizzare la posizione della tua camera rispetto alle scale che conducono di sotto. Ma poche ore fa, questo stesso corridoio, era invaso di luce e di ragazzini vocianti. Adesso, in questo silenzio spettrale, bagnato solo dai raggi della luna, sembra essersi tramutato in un altro luogo.
Se hai la Competenza: ***Orientamento*** *vai subito al* ***73***
Altrimenti ***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
Se superi la prova vai al ***29***
Se fallisci ma ***Ugeene Ciric*** *ti sta accompagnando vai al* ***104***
Se fallisci la prova e Ugeene non ti sta accompagnando non ti rimane che decidere se dirigerti verso ***destra*** *, al* ***22*** *o verso* ***sinistra*** *, al* ***115***

132

Continui a camminare, scrutando le ombre davanti a te. Ad ogni passo ti convinci sempre di più di aver sbagliato strada. Da dietro una porta arrivano, attutiti, dei risolini femminili. Ormai ti sei lasciato alle spalle la zona che ospita gli studenti di Vajerlsan. Sei quasi sicuro, dopo l'ultima curva del corridoio, di star tornando indietro. Evidentemente questo piano ha una pianta quadrata o rettangolare, cosa plausibile vista la forma a "mattone" dell'Ostello, per cui, continuando a percorrere il corridoio esterno dovresti finire per ritrovarti al punto di partenza. Questo pensiero ha la capacità di infonderti nuove speranze. Anche avendo sbagliato direzione, pensi, ti basterà continuare a camminare per arrivare comunque a incrociare il pianerottolo delle scale.
Galvanizzato dal pensiero acceleri l'andatura. Sei talmente concentrato nella ricerca del passaggio che conduce al piano di sotto che non ti accorgi del marinaio, di ritorno dal giro di ronda, fino a che non gli vai a sbattere addosso. *(Nel caso Etan e/o Ugeene sono con te, essi si trovano alle tue spalle e, nel sentire la voce del marinaio, si affrettano a immergersi in una pozza d'oscurità)*
"E tu?" domanda il militare, afferrandoti per una spalla con la mano gigantesca. "Che ci fai in giro? Ti sei perso?"
"Io... *ehm*..." balbetti, cercando una scusa. "Io cercavo il bagno... mi sono..."
Il marinaio sorride ma, forse complice la mancanza di molti denti, la sua non è affatto un espressione benevola. "A quanto pare la parola *disciplina* non ti è molto chiara, marmocchio" dice. "Vediamo se riesco a spiegartela" conclude, trascinandoti con sé. Ogni tua protesta si rivela inutile. L'uomo ti conduce nuovamente di fronte alla porta spalancata e ti ci scaraventa dentro.
Vai al **84**

133

*Se sei accompagnato da **Etan** e/o **Ugeene** vai al **98***
*Se invece sei tutto solo vai al **105***

134

Da stupito lo sguardo dell'ufficiale si fa pensieroso. Infine, con una scrollata di spalle, ti fa cenno di seguirlo. "Conosco di fama Sua Eminenza da Morante, ragazzo" dice, nello spingerti gentilmente su per le scale. "Anche ammesso che tu sia davvero suo figlio non credo che mi sarebbe grato se sapesse che ti faccio scorrazzare a notte fonda nelle cucine di un Ostello"
Provi a replicare ma il tenente Beragmus non sembra interessato ad ascoltarti. Poco dopo ti consegna a un marinaio del dirigibile. Appena l'ufficiale scompare il militare ti afferra per le spalle, strappandoti un sussulto di dolore.
*Vai all'**88***

Acconsenti a seguire Etan in questa nuova impresa. - *In fondo* - pensi. - *avere il borsellino pieno tornerà senz'altro utile anche per vincere la sfida con Cucnas... e poi Etan ha ragione, non siamo neppure a metà del viaggio* -
Mentre un marinaio, passa per i corridoi annunciando che tra cinque minuti le luci verranno spente, ti togli le scarpe e t'infili sotto la ruvida coperta. Poco dopo, con un secco: *TLAK!* la sfera galvanica che illumina la stanza si spegne. Un vago alone luminoso, forse solo un impressione residua sulla retina, pare aleggiare ancora qualche minuto prima di dissolversi.
"Ehi... Etan" chiami dopo un po'. "Ma con chi giochiamo? *Laici* o *prelati*?"
"Quando si tratta di Ter la politica non conta" risponde Etan. "Dovrebbero venire da entrambi i gruppi. L'organizzatore è un tale Fullio *nonsocome*. Credo sia il figlio di un qualche grande banchiere. Non so con precisione. Comunque sia non gliene frega nulla delle beghe tra Glaby e Cucnas. A lui importano solo i soldi ed è un grande appassionato di Ter"
Annuisci, soddisfatto della risposta. Trovi consolante sapere che c'è gente, oltre a te, che reputa stupide le distinzioni tra *laici* e *prelati*. Rimani in silenzio a lungo, ascoltando i rumori sempre più fievoli provenienti dal corridoio. Probabilmente ti assopisci perché ti ritrovi, all'improvviso, a sussultare nel sentire la mano di Etan che ti scrolla. La sua sagoma è appena riconoscibile nella fredda luce lunare che penetra attraverso la finestra. "Andiamo?" domandi.
"No, io vado. Tu aspetti qui"
"Co-cosa? Vuoi dire che la partita si terrà... che giocheremo qui?"
"Certo che sì! Abbiamo una camera tutta per noi, siamo nella condizione migliore per ospitare la bisca"
"Ma... e se avessi deciso di... di fare altro questa sera? Oppure se avessi voluto dormire?" domandi, incredulo di fronte all'intraprendenza di Etan.
Per tutta risposta vedi l'ombra del tuo amico toccarsi la punta del naso con l'indice, intuisci l'espressione ironica sul suo volto. Senza dire nulla Etan ti piazza qualcosa in mano, sussurrandoti: "Senti, mentre aspettavo che si avvicinasse l'ora giusta ho, come dire, ho pensato una cosetta..." Non puoi evitare di alzare gli occhi al cielo. Quando Etan ha quel particolare tono di voce vuol dire che si stanno preparando dei guai. Il tuo amico però non può scorgere la tua espressione nella penombra e continua a parlare: "Mentre io vado a prendere i giocatori perché tu non segni le carte?"
"Cosa?" esclami ad alta voce.
Etan ti appoggia una mano sulla bocca. Evidentemente ha paura che Ugeene possa udire i suoi propositi. "Massì, dai, è facilissimo! Fai un segnetto a x con l'unghia sul dorso delle carte. Un segnetto per ogni punto..." ascolti il piano di Etan, allibito. Il tuo amico ti sta proponendo di truccare il mazzo da gioco in modo da sapere quale sia la carta in cima al mazzo *prima* di pescarla. L'idea è illegale, immorale e... tremendamente buona.
"Allora mi fido, *eh*? conclude Etan allontanandosi di un passo. "Dai, dimmi di sì, dimmi che lo fai?"
Accetti di truccare il mazzo? Vai al ***162***
Non sei d'accordo con questa idea e non truccherai il mazzo? Vai al ***96***

136

Finalmente riesci a liberarti della zanzariera. Mentre le lanterne sciabolano lame di luce nella camerata strisci sotto il letto più vicino. Lì ti rannicchi, trattenendo il respiro. Intanto le voci profonde degli adulti invadono la camerata, sovrastando il cinguettare terrorizzato dei ragazzini.
"Cosa succede?"
"Ci hanno aggrediti"
"Chi?"
"Non so..."
"Era grosso..."
"Peloso... "
"Io ho sentito solo urlare"
I tre adulti confabulano tra di loro. Non capisci le parole ma intuisci la loro preoccupazione. Se un Animale Selvaggio fosse, in qualche modo, entrato nella camerata, e se mai questo dovesse aggredire uno studente, la colpa facilmente potrebbe venire addossata a loro.
"Bene! Adesso vi alzate tutti dai letti e andate nel corridoio. Ordinatamente e senza correre" ordina infine un militare.
Come un sol uomo i ragazzi balzano giù dai letti e, ignorando le raccomandazioni del militare, si avventano verso la porta. Ne approfitti per scivolare fuori dal tuo nascondiglio e unirti alla folla in fuga. Un attimo dopo gli studenti a piedi scalzi (tranne te) si assiepano nel tratto di corridoio davanti alla porta. I marinai, rimasti nella camerata, la stanno frugando da cima a fondo alla ricerca di un inesistente Animale Selvaggio. Ti guardi attorno con circospezione. Gli sguardi di tutti sono rivolti alla stanza e vi trovate in un corridoio avvolto da una densa penombra. E' un rischio ma, forse, il tuo progetto potrebbe non essere ancora del tutto sfumato.
Se avevi segnato Etan e/o Ugeene come compagni per questa avventura, cancellali. Come te anche loro sono riusciti a confondersi con gli altri ragazzi. Ma se decidi di tentare la sorte non potrai portarteli appresso.
Vuoi nasconderti nell'oscurità del corridoio in attesa che i marinai se ne vadano e i ragazzi rientrino? Vai al ***35***
Pensi che per oggi sia inutile continuare a rischiare e aspetti, buono buonino, di potertene tornare a letto? Vai al ***67***

137

Arretri di un passo quando sotto la giacca viene estratto... un grosso fazzolettone ricamato. Il ragazzino si soffia il naso, quindi sposta l'attenzione su di te. Lo hai già visto, prima: è il bambino che ieri piangeva sconsolato dopo la partenza da Redenzione: Lacon, **Daril Lacon** si chiama.
"*Ehm*... ciao, da Morante" balbetta Daril. Gli altri due strascicano i piedi, guardandosi intorno. Tiri un sospiro di sollievo mentre ogni residuo sospetto di un imboscata scompare di fronte al loro comportamento.
"Ciao, Daril" rispondi cauto.
Tra voi cala un silenzio imbarazzato. Infine, come se gli costasse molto, il

piccolo Daril dice tutto d'un fiato: "Questi sono **Aristo** e **Fabiano Catelini**... *ehm* noi volevamo solo dirti che... ecco, che non siamo d'accordo con Innocenzo!" si guarda attorno, come se le sue stesse parole lo avessero colto di sorpresa. "Insomma volevamo che tu sapessi che... c'è gente che pensa che tu sia nostro amico. Amico dei *laici*, intendo! Altrimenti non avresti accettato di sfidare Cucnas e... insomma non siamo d'accordo con Innocenzo. Lui dice che dobbiamo ignorarti come un qualsiasi *prelato*..."
Lo scricchiolio improvviso della porta fa fare ai tre ragazzi un salto. Con il volto cereo si precipitano a rinchiudersi in tre cubicoli. Un attimo dopo tre cadetti entrano nel reparto cessi, chiacchierando tranquillamente tra di loro. Ti superano senza degnarti di uno sguardo.
Ancora perplesso per le dichiarazioni di Lacon e combriccola te ne esci alla ricerca dei tuoi amici.
*Guadagni **+1 Popolarità**.*
*Se sei alloggiato in una camera da solo con Etan e Ugeene vai al **108***
*Se invece siete alloggiati in una camerata comune vai al **102***

138

"Io... va bene Ugeene. Non devi rischiare di farti male... no. Non importa, davvero" dici, dopo un attimo di esitazione. "Me la caverò benissimo. E poi c'è Etan con me. Su, rientra. Quando ci rivedremo avrò la spada di Cucnas al fianco. Vai!"
Aspetti che la sagoma di Ugeene scompaia al di là della finestra. Quindi sposti lo sguardo su Etan.
*Cancella Ugeene dal tuo gruppo e vai al **130***

139

Sei talmente concentrato nell'osservare la parete che ti scorre di fianco, che vai a sbattere contro il marinaio di ritorno dal giro di ispezione, è stato più veloce di quanto ti aspettassi e così gli sei finito tra le braccia.
(Nel caso Etan e/o Ugeene sono con te, essi si trovano alle tue spalle e, nel sentire la voce del marinaio, si nascondono in una pozza d'oscurità)
"E tu?" domanda il militare, afferrandoti per una spalla. "Che ci fai in giro?"
"Io... *ehm*..." balbetti cercando una scusa. "Io cercavo il bagno... mi sono..."
"A quanto pare la parola disciplina non ti è molto chiara, marmocchio" dice il marinaio. "Vediamo se riesco a spiegartela" conclude, trascinandoti con sé lungo il corridoio. Ogni tua protesta si rivela inutile. L'uomo ti conduce nuovamente di fronte alla porta spalancata e ti ci scaraventa dentro.
*Perdi **-1 Punti Vigore** per la tensione e della corsa. (Fino a un minimo di 1)*
Vai all' **84**
***Nota**: Fino a un minimo di 1 vuol dire che in questo paragrafo non è possibile scendere al di sotto di 1 Punto Vigore e, per tanto, non si può svenire*

140

Riesci a muovere tutte le giunture senza dolore: nessun osso è rotto! Non sei altrettanto convinto per quanto riguarda le costole. Attentamente le passi in rassegna, una a una. Alla fine tiri un sospiro di sollievo. Nulla di rotto nemmeno lì. Ti massaggi a lungo gli arti indolenziti e, solo quando ti senti pronto, ti rialzi.
Sollevi per qualche secondo lo sguardo verso l'alto. La finestra dalla quale sei uscito ora è una voragine nera a malapena visibile. A osservarla da qui ti sembra trovarsi a un altezza inarrivabile. Come farai a tornare indietro? Avrai il coraggio di tentare una nuova scalata?
Ora è inutile pensarci. Troverai una soluzione quando sarà il momento! Adesso devi dirigerti verso il dirigibile.
*Curati **1 Ferita Lieve** (aggiorna i Punti Vigore Massimi)*
*Se hai con te l'Oggetto: **Distillato Alcolico** puoi berlo e recuperare **+3 Punti Vigore.** In questo caso cancella l'oggetto dal tuo inventario.*
*Vai al **164***

141

Con il cuore in gola ti avvicini alla porta. Praticamente stai strisciando col ventre a terra, così da non essere visibile dagli adulti in mezzo alla sala. Allunghi una mano verso il chiavistello. Nonostante i tuoi sforzi questo non sembra intenzionato a scorrere. E' incastrato!
O forse è solo duro. In ogni caso nella scomoda posizione in cui ti trovi non riesci a fare leva. Lanciando un'occhiata alle tue spalle ti metti in ginocchio, rendendoti conto di essere maledettamente visibile, afferri il catenaccio con entrambe le mani.
*Se hai il **Codice CS** Vai al **151***
*In caso contrario vai al **4***

142

Le voci profonde degli adulti invadono la camerata, sovrastando il cinguettare terrorizzato dei ragazzini.
"Cosa succede?"
"Ci hanno aggrediti"
"Chi?"
"Non so..."
"Era grosso..."
"Peloso..."
"Ehi tu... DICO A TE, PER TERRA" la luce delle lanterne ti colpisce in pieno. Una mano robusta ti afferra e ti trascina in piedi. "E tu, da dove vieni? Dov'è il tuo letto?" domanda il marinaio, stringendoti dolorosamente un braccio.
Ti guardi nervosamente in giro senza riuscire a scorgere né Etan né Ugeene. In compenso uno studente di cui ignori l'identità dice: "Si chiama da Morante,

signore. Ho visto che dormiva laggiù" indica il tuo letto in fondo alla stanza.
Per tutta risposta il marinaio ridacchia. "Mi sa che abbiamo trovato il vostro *Grosso Mostro Peloso*, vero ragazzi? E tu, dov'è che andavi a quest'ora?"
"*Ehm*... al... al bagno, signore"
"E non potevi aspettare fino a domani *eh*? Direi che non hai ben chiaro cosa sia la disciplina, ragazzo. Vediamo se riusciamo a insegnartela noi"
Detto questo vieni trascinato a forza fuori dalla camerata. Il marinaio ti spintona lungo un corridoio di porte chiuse, fino ad arrivare a una, socchiusa.
Vai al' ***84***

143

La visione è talmente repentina che non riesci a trattenere un verso spaventato. L'ombra si blocca a metà di un passo.
"Chi è?" domanda una voce d'uomo. "Chi sei? Fatti avanti, ti vedo!"
La sagoma avanza verso di te protendendo le braccia.
Vai al ***23***

144

Ti richiudi la porta alle spalle piombando nell'oscurità più totale. Ansimando lievemente ti appoggi al muro per ascoltare i rumori da fuori.
"Ma chi è?" domanda una voce assonnata pochi metri alle tue spalle.
Sussulti violentemente per la sorpresa. Hai sbagliato stanza!
"Chi è? E' entrato qualcuno? Chi sei..." il tono di voce si alza sempre più.
"*Shhhht*... per l'amor di Dio fa silenz..."
La porta viene spalancata. "FERMI TUTTI!" tuona la voce del marinaio. "Se qualcuno si muove punisco tutta la camerata"
Alle sue parole segue un coro di mormorii spaventati. Ti allontani furtivamente ma hai percorso appena pochi passi che la luce incerta di una fiammella rischiara l'ambiente. Il marinaio ha acceso uno zolfanello. In quell'incerto lucore gli occhi furenti dell'uomo si posano su di te. Sei l'unico ragazzo in piedi, l'unico vestito e, soprattutto, l'unico ad avere il fiatone per la fuga. L'uomo ti si avventa addosso. Il fiammifero si spegne ma, prima che tu possa anche solo abbozzare una fuga, due mani callose ti serrano dolorosamente le braccia. Provi a divincolarti ma il marinaio ti scrolla una, due volte, fino a farti rimanere senza fiato. Solo quando smetti di agitarti ti lascia ricadere a terra.
Il suo volto è una macchia scura a pochi centimetri dal tuo l'alito è un pestilenziale miscuglio di Funghi da Pipa e di mal digerito. "Piccolo bastardo... dove andavi a quest'ora. Eh?". Senza lasciarti tempo di cercare una risposta aggiunge: "Adesso vieni con me. Vediamo se avrai ancora voglia di girovagare, dopo"
Detto questo ti strattona attraverso il corridoio deserto, fino a una porta socchiusa da cui filtra una flebile luce.
Vai all' ***84***

145

Spinto dalla curiosità ti accosti alla porta e sbirci al di là. Con stupore, e un certo ribrezzo, ti trovi a osservare un paio di bottoni slacciati e una gran quantità pelo brizzolato e crespo...
Un secondo dopo la sorpresa si trasforma in spavento quando la porta viene spalancata e, in una zaffata di fumo, ti trovi a osservare il proprietario dei bottoni e del pelo: un grosso marinaio di mezz'età dal volto segnato che stava uscendo dalla porta.
"Ma che diavolo..." esclama l'uomo, fissandoti con gli occhi sgranati.

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8

Malus: *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno 1 oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***

Se superi la prova hai la prontezza di spirito per voltarti e fuggire. Vai al ***23***
In caso contrario vai al ***106***

146

Stai scivolando! Le dita perdono la presa sul corrimano e tu ti inclini in avanti. Preso dal panico getti all'indietro il peso del corpo. Per un lungo istante rimani in bilico. Poi, inesorabilmente, la gravità prevale sui tuoi sforzi, così ruzzoli verso il basso.
In realtà si tratta di una caduta di pochi gradini ma, nonostante questo, e grazie alle tue contorsioni, riesci a farti ugualmente un gran male.
Ignorando le fitte acute alla testa e alla schiena ti raddrizzi per controllare se sei stato scoperto. Il tuo sguardo incrocia quello della giovane donna accucciata sul grembo dell'ufficiale. Il militare è troppo occupato a ridere della storiella che ha appena finito di raccontare, mentre la maggior parte degli altri uomini ti da' le spalle.
Il volto della ragazza, ancora disteso nella sguaiata risata di poco prima, si contrae in un espressione stupita.
Non potendo fare nient'altro assumi l'espressione più implorante e pietosa di cui disponi. Congiungi le mani a mo' di preghiera e, infine, ti porti un dito alle labbra, scongiurandola silenziosamente di tacere.
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?

- 7 o meno*: subisci* ***1 Ferita Leggera*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore****. (Fino a un minimo di 1)*

- 6 o più: *Perdi* ***-2 Punti Vigore****. (Fino a un minimo di 1)*

Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8

Bonus*: Se sei accompagnato da* ***Ugeene Ciric*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1.*** *(anche lui si unisce nella silenziosa preghiera)*

Se superi la prova vai al ***94***
In caso contrario vai al ***30***

147

Stai scivolando! Le dita perdono la presa sul corrimano e tu ti inclini in avanti. Inaspettatamente ti senti afferrare per il colletto della blusa. Per un momento ancora annaspi nel vuoto, poi un'altra mano ti prende una spalla e lentamente ti riporta indietro. Al sicuro, semiseduto sul gradino, volti lo sguardo stralunato su Etan che, alle tue spalle, ti elargisce un sorriso tirato, si porta un dito alle labbra e assume un cipiglio severo. Fai correre lo sguardo verso il centro della sala. La ragazza ha smesso finalmente di ragliare. Nessuno sembra aver udito o visto nulla.
Esalando lentamente l'aria trattenuta fino ad ora, percorri gli ultimi gradini che ti separano dal salone.
*Vai al **18***

148

I bagni dell'Ostello di N.S. di Adler sono nettamente più puliti rispetto a quelli di San Tazione. Ciononostante stai attento a non toccare le muffe nero-porpora che sembrano aver colonizzato tutti gli angoli e le fessure tra le mattonelle. Ti limiti a sciacquarti velocemente il viso con l'acqua gelata, ti ravvii i capelli e varchi la porta che conduce alle latrine dove ti svuoti la vescica.
Con la sgradevole sensazione di sporcizia e di sudore, che il blando lavaggio non ha intaccato, te ne torni verso la tua stanza. Speri davvero che vi consentano di prendere dei vestiti di ricambio prima di arrivare a Vajerlsan, perché l'idea di trascorrere altri tre giorni con la stessa camicia addosso va oltre la tua sopportazione.
*Se sei alloggiato in una camera da solo con Etan e Ugeene vai al **108***
*Se invece siete alloggiati in una camerata comune vai al **102***

149

Stringi i denti, reprimendo il desiderio di ritornare indietro. Ormai non mancherà più molto, no? A che altezza si troverà il secondo piano dell'Ostello? Sei - sette metri? Il soffitto della sala mensa era bello alto, però... Oddio, potrebbero essere anche dieci metri...

Infili la mano destra in un anfratto, un tempo occupato da un mattone ormai sgretolato. Ti irrigidisci nel percepire sotto le dita qualcosa di caldo. Cedevole. Che si contorce. Un dolore acuto come la puntura di un chiodo ti costringe a ritrarre la mano. Con un frullio d'ali membranose qualcosa di piccolo e feroce ti saetta a un palmo dalla testa. Hai una terribile visione di tre bulbi acquosi, sorretti da una testa appiattita, che ti sfrecciano vicino. L'animale scompare nella notte, lanciando uno stridio infastidito.

Dalla tua bocca invece fuoriesce un urlo dovuto alla consapevolezza che ti stai inclinando all'indietro...

*Subisci **1 Ferita Lieve**.*

Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d10+d8

Bonus**: Se hai la Competenza: **Equilibrio** diminuisci la difficoltà di **-3
*Se hai la Competenza: **Tempra** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se stai usando una **Fune**, riduci la difficoltà di **-3***

Malus:** Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1

*Se superi la prova vai al **153***
*In caso contrario vai al **57***

150

Ugeene tenta di opporsi ma le sue proteste sono fiacche e ben presto accetta di farsi accompagnare da Etan alla ricerca di aiuto. Preoccupato li osservi allontanarsi incespicando.

Sei rimasto solo.

Non sei più accompagnato da Etan e Ugeene. Cancella il segno di spunta vicino ai loro nomi sulla Scheda di Alenn.

*Vai al **164***

151

Il pesante chiavistello scivola lentamente nella guida. Cigola, quindi si blocca. Stai sudando freddo. Devi smuovere quel maledetto paletto di ferro ma senza fare rumore... piano... piano...

Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA più DESTREZZA, la difficoltà è d12+d10

***Bonus**: Se c'è **Etan Luxer** o **Ugeene Ciric** ad aiutarti riduci la difficoltà di **-1** (Al massimo uno di loro può aiutarti)*
*Se hai con te l'Oggetto: **Scatolina per Grasso** per ogni dose di grasso che cancelli puoi ridurre la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova vai al **127***
*In caso contrario vai al **38***

152

Entri nella tua stanza. A tentoni raggiungi la branda e ti ci accasci sopra.
Fallimento! Fallimento totale, incontrovertibile e inappellabile! Da qualunque punto di vista tu la voglia vedere non puoi che sentirti sconfitto. Continueresti a compatirti ancora a lungo se la stanchezza non prendesse il sopravvento facendoti piombare in un sonno agitato pieno di sogni sgradevoli.
*A causa del poco tempo che ti rimane da riposare guadagni solo **+1 Punto Vigore** questa notte.*
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare** recuperi un ulteriore **+1 Punto Vigore**.*
*Vai al **170***

153

Con un colpo di reni riesci a riprenderti. Saggi con attenzione i tuoi nuovi appigli, respiri profondamente per tre volte, quindi ricominci a scendere. Poco dopo i tuoi piedi slittano contro il muro senza più riuscire a trovare alcun appiglio. Ormai hai raggiunto il punto in cui i mattoni lasciano posto ai blocchi di tufo e alla calce. Questo vuol dire che sei quasi arrivato. Non più di un metro e mezzo ti separa dal suolo. Questa consapevolezza non ti aiuta però a convincere il tuo corpo ad abbandonare la presa. Sotto di te vedi solo oscurità. La tua immaginazione corre sfrenata, immaginando ogni sorta di pericoli in agguato, in attesa del tuo incauto salto: cocci di bottiglie, forconi, barili di sostanze chimiche abbandonati aperti...
Alla fine sono i tuoi muscoli a decidere per te. Un crampo all'avambraccio sinistro ti fa perdere l'equilibrio. Con un urlo -così acuto da sembrare quello di una bambina- precipiti. Atterri su una superficie dura di terra battuta. L'impatto ti fa sbattere la mascella così forte da rintronarti la testa. A parte questo sei arrivato a terra tutto intero.
*Vai al **164***

154

Ripeti a Ugeene che va tutto bene. Probabilmente riusciresti a essere molto più convincente se solo la tua voce smettesse di tremare. Non sembra aver battuto la testa e, a quanto dice, riesce a muovere le braccia e le gambe senza problemi. Quando provi a metterlo in piedi, però, il ragazzo si lascia sfuggire un lamento strozzato. Un fianco e la schiena gli dolgono molto.
"Ce la faccio..." ansima piano Ugeene. "Davvero... basta che non mi debba mettere a correre e ce la farò... davvero!"
Osservi dubbioso l'ombra di Ugeene che, gemendo, fa un passo per poi appoggiarsi pesantemente a te. Il tuo amico potrebbe essersi fatto male sul serio, nonostante le sue rassicurazioni. Il buon senso ti suggerirebbe di fare il giro del rifugio, trovare la porta d'ingresso dell'Ostello e lì chiedere aiuto.
Così facendo però verreste sicuramente puniti.
D'altro canto Ugeene sostiene di farcela... se stesse davvero male lo direbbe, no? Ormai siete arrivati fin qui. Non sopporti l'idea di dover rinunciare alla ricerca del bagaglio di Cucnas.
Se hai con te l'Oggetto: ***Distillato Alcolico*** *puoi farlo bere a Ugeene permettendogli di recuperare una Ferita. Cancella l'oggetto dal tuo inventario.*
Continui nella tua missione? Vai al ***164***
Sei troppo preoccupato! Accompagni Ugeene alla ricerca di aiuto? Vai al ***125***
[Solo se sei accompagnato anche da Etan] *Affidi Ugeene a Etan perché cerchino aiuto, mentre tu prosegui nella missione da solo? Vai al* ***150***

155

Combattuto tra il desiderio di scendere e la paura di venire scoperto indugi in cima alle scale ancora a lungo. Rimani a osservare il gruppetto mentre beve e fuma. Il giovane ufficiale racconta un aneddoto, o forse una barzelletta, strappando risate al pubblico e inducendo in un riso ragliante la ragazza appollaiata sulle sue ginocchia. Qualche minuto dopo il vino è ormai finito. Vedi l'oste alzarsi, lisciarsi gli abiti sporchi, quindi proporre un nuovo giro a spese della casa. Gran parte degli astanti sembra trovare di proprio gradimento l'idea. L'ufficiale, invece, fa alzare la ragazza dal suo grembo e ad alta voce esclama: "Grazie gentile signore ma temo che le eccessive libagioni possano compromettere quel che mi sono serbato per il resto della nottata" detto questo molla una sonora pacca sulle natiche della fanciulla che risponde con un risolino.
Non hai il tempo di interrogarti sul significato di quella misteriosa frase. Il militare e la ragazza si avvicinano alle scale e, tenendosi a braccetto, le salgono rapidamente, quasi di corsa. Rinculi, sali i pochi gradini che ti separano dal pianerottolo. I due ormai sono ad un passo da te. La voce di lui mormora qualcosa e quella di lei gli fa eco, ridacchiando. Ti tuffi nelle tenebre del corridoio. Avanzi alla cieca con le mani protese in avanti...
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 3 o meno: *Vai al* ***37***
- 4 o più: *Vai al* ***56***

156

Con voce rotta dall'affanno chiedi al tuo amico di scappare e, per l'amor di Dio, di non fermarsi in nessun caso. La sagoma che corre al tuo fianco ansima in risposta qualcosa che non hai tempo di decifrare. Poco più avanti noti una pozza d'ombra particolarmente fitta, forse in corrispondenza a una rientranza nel muro. Con un movimento fluido ti ci nascondi dentro. Il cuore ti martella impazzito contro la cassa toracica. Cerchi di rimanere in silenzio ma ti sembra che il tuo stesso sangue pulsi in modo atrocemente rumoroso.

*Se hai la Competenza: **Furtività**, Vai all' **82***

Altrimenti Lancia un d6 e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio di STAZZA. Quanto hai ottenuto

*- 8 o meno? Vai all' **82***

*- Più di 9? Vai al **113***

157

Stai pensando a come uscire da questa situazione. Lo sguardo dell'ufficiale pare più divertito che severo, probabilmente è ancora abbastanza giovane da ricordarsi di quando era lui a combinare bravate in accademia. Speri che questo possa indurlo a essere indulgente.

Il cranio lucido dell'oste sembra materializzarsi da dietro le spalle dell'ufficiale. Le tue speranze di cavartela a buon mercato si dissolvono nel vedere un lampo di riconoscimento balenare nei suoi occhi. "Caro, amico" dice l'oste, appoggiando una mano sulla spalla dell'ufficiale e lanciandoti un'occhiata maligna. "E' solo uno stupido ragazzino, uno studente di quell'accademia, su al nord. Uno di quelli che amano rispettare le regole solo quando fa comodo a loro. Un ipocrita, lo definirei. Lascia che ci pensi io"

"Ma..." dice l'ufficiale.

"Mentre io riconsegno questo furfante a chi di dovere" lo rabbonisce l'oste. "Tu puoi fare un salto in cucina e vedere se c'è qualcosa che t'ispira. I vini li trovi a sinistra, sotto la credenza delle spezie"

Evidentemente la proposta solletica l'interesse del militare assai più di te. Senza degnarti di un ulteriore sguardo l'ufficiale da una pacca amichevole sulla spalla dell''oste e, accompagnato dai consigli degli altri avventori, ondeggia in direzione delle cucine.

Con un sorriso ferino dipinto sulle labbra il gestore dell'Ostello ti trascina a viva forza su per le scale. "E così il paladino della giustizia e della legalità infrange le regole quando gli fa comodo, *eh*?" borbotta, sogghignando. "Spero proprio che questa bravata ti costi cara, molto cara!"

Arrivato di sopra l'oste ti trascina lungo il corridoio fino a che incontrate un marinaio che stava facendo la ronda, al quale vieni consegnato.

Appena l'oste scompare il militare ti afferra per le spalle strappandoti un sussulto di dolore.

*Cancella il **Codice: ON-x** dalla Scheda di Alenn. Vai all'**88***

158

Prima che tu possa aprire bocca Etan ti raggiunge. Ti circonda le spalle con un braccio, mormorando con voce suadente: "Spero che tu non abbia sonno"
"*Eh*?"
"Sì, perché io avrei pensato... sai quel che dicevo oggi, su quella cosa che ci consentirà di fare soldi a palate...hai capito, no?"
"*Eh*?"
"Alenn, SVEGLIA! Sto parlando di Ter!"
"*Oh*!"
Prima che Etan esploda a causa della tua mancanza di comprensione Ugeene, che ha osservato con le labbra contratte il vostro scambio di battute, interviene: "Non dare retta a quell'incosciente, Alenn! Hai cose più importanti cui pensare. Non devi perdere tempo con il gioco d'azzardo"
Etan sbuffa. "Lascia stare il povero U-gee-ne. Lui è nato vecchio! *Pfff*. Senti me, invece, come ti organizzo la serata: ho saputo da un topino che stasera si terrà una piccola partitina *amichevole*. Ragazzi giovani che giocano pochi spiccioli. Ma è un occasione per iniziare a farci un nome. Che ne dici? Dai che abbiamo bisogno di soldi; e poi sarà divertente spennare quei perdenti e..."
"Non ascoltarlo" sibila Ugeene. "Ricorda la sfida di Cucnas! Devi preparare un piano d'azione, trovare un modo di impossessarti dello spadino, oppure studiare un piano per impedirgli di fare altrettanto..."
"Ma c'è un sacco di tempo!" sbotta Etan. "Non siamo *nemmeno* a metà del viaggio. Dai, non stare ad ascoltare questo corvaccio del malaugurio. Abbiamo pochi soldi ma, con il tuo nome come garanzia, potremo ottenere un prestito che ci consenta di iniziare a giocare come si deve"
Se sei d'accordo con Etan e pensi che una bella ***partita a Ter*** *potrebbe unire l'utile di fare qualche soldo al dilettevole di trascorrere una serata spensierata vai al* ***135****.*
Se invece vuoi tentare il recupero dello ***Spadino di Cucnas*** *vai all'****86***
In alternativa, se ti senti troppo stanco sia per strisciare nell'oscurità verso il dirigibile che per passare la notte sveglio a giocare a Ter, rinuncia a qualunque cosa e vai dritto a letto. Vai al ***163***

159

"*Bhe*, niente male..."
"Meno peggio di ieri, per lo meno..."
Ugeene ed Etan stanno commentando la stanzetta che, a furia di gomitate e spintoni, siete riusciti a conquistarvi. Misurerà, sì e no, dieci metri quadrati, all'interno dei quali sono stipati un letto a castello e uno singolo, dotati di due zanzariere in buone condizioni, un tavolo con una sola sedia, un armadio privo di un’anta -e con buchi larghi quanto un dito in quella rimanente- e due piccoli bauli privi di serratura. Il tutto fabbricato rigorosamente nel leggero legno di Adler. Nonostante la miseria che trapela da ogni angolo polveroso si tratta decisamente di una sistemazione più accogliente di quella di ieri. Almeno i letti hanno l'aria di essere stati puliti nell'ultima settimana e non vedi

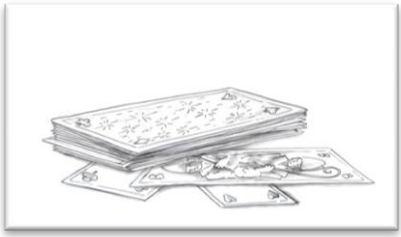
cimici saltare sopra i materassi ripieni di paglia.
Appoggiata la giacca sullo schienale della sedia dai un'occhiata più approfondita alla camera.
Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8
Se superi la prova vai al **39**
Se la fallisci vai al **76**

160

Il tenente Beragmus riflette sulle tue parole. Non pensi sia così sprovveduto da credere *davvero* che una raccomandazione fatta da un ragazzino di dodici anni possa valere qualcosa. D'altro canto questa è forse è l'unica possibilità che potrebbe mai avere perché un Ministro del Santo Padre senta il nome di Nicio Beragmus. E poi... chissà?
Evidentemente i suoi pensieri stanno seguendo esattamente questo corso perché il viso dell'ufficiale si distende in un sorriso ancora incerto ma indubbiamente amichevole. Ordina all'oste di portarti qualcosa da mangiare e fa velocemente cenno alla donna di andarsene.
Poco dopo stai risalendo le scale, sbocconcellando una focaccina calda offerta dal tenente. Arrivato al piano superiore ti assicuri che non ci sia nessuno, quindi te ne torni verso la tua camera.
*Vai al **152***

161

Un grosso blocco di mattone si stacca senza preavviso sotto i piedi di Ugeene. Vedi il tuo amico sbattere violentemente il mento contro il muro. Per un istante rimane a penzolare contro la parete, solo la punta delle sue dita irrigidite gli impediscono di precipitare nel vuoto.
Cerchi un appiglio migliore con la mano destra in modo da poter aiutare Ugeene con la sinistra. In un battito di ciglia però ti rendi conto che non farai mai in tempo. Nella posizione in cui ti trovi ora, se provassi a sorreggerlo, rischieresti di perdere l'equilibrio a tua volta e precipitereste entrambi.
Speri che Etan, da solo, abbia la prontezza di sorreggere il tuo amico e rimani al sicuro, abbarbicato al muro? In questo caso lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 3 o meno**: Vai al **69
- 4 o più**: Vai al **65
*Oppure rischi di cadere pur di cercare di aiutare il tuo amico? Vai al **91***



162

Nel vedere il tuo cenno di assenso Etan esulta, quindi scivola fino alla porta, sbircia che nel corridoio non ci sia nessuno e sgattaiola fuori.
"Sono contento di vedere che la mia opinione viene tenuta in considerazione!" la voce di Ugeene ti fa sobbalzare. "Come d'altronde la mia presenza" continua. "Grazie, grazie veramente".
Sei imbarazzato e non riesci a trovare nulla da dire. Il fatto che non avessi capito che la partita si sarebbe svolta nella vostra camera non ti sembra una attenuante sufficiente. Per lo meno sembra che Ugeene non sia riuscito a sentire l'ultima parte del discorso di Etan, se sospettasse quello che stai per fare monterebbe su tutte le furie.
"Almeno piazza una candela anche vicino al mio letto" aggiunge Ugeene. "Così, mentre voi due vi divertite a perdere anche i miei soldi, io potrò approfittarne per leggere un poco"
Solo ora ti ricordi di avere qualcosa in mano. Stai stringendo tra le dita il consunto mazzo di carte, alcuni mozziconi di candela e una scatola di cerini contenente appena tre zolfanelli. Procedi a sistemare le coperte per terra e ad accendere i mozziconi di candela. Quindi dando le spalle a Ugeene ti accucci e ti accingi a segnare il dorso delle carte con l'unghia del pollice. Intanto il tuo amico tira fuori da sotto il cuscino il suo inseparabile libro e, ostentando disinteresse totale per te e per le tue azioni, si mette a leggerlo.
*Aumenta di **+2 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Cambia il nome del tuo Oggetto: **Mazzo da Ter** in **Mazzo Truccato.** Vai all'**89** per sapere come utilizzare un mazzo truccato.*

163

Spieghi ai tuoi amici di non aver intenzione di fare altro se non dormire fino all'indomani. Ti senti esausto, hai l'impressione che in questi due giorni ti siano capitate più cose che negli ultimi dodici anni di vita. Ignorando i commenti di Etan e di Ugeene ti arrampichi sul tuo letto e ti avvolgi strettamente nella coperta.
*Dormi come un sasso per tutta la notte per cui guarisci da **1 Ferita Lieve** e guadagni fino a **+7 Punti** Vigore.*
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare** guadagni altri **+3 Punti Vigore**.*
*Vai al **170***

164

Dopo aver tratto un profondo respiro ti avvii, costeggiando il muro esterno del rifugio. Stai camminando in un avvallamento di terreno che corre parallelo intorno all'edificio. Probabilmente sotto i tuoi piedi corrono i tubi dell'acqua, le condutture galvaniche o le quelle delle fogne o, probabilmente, un insieme di tutte queste cose. A pochi metri di distanza un vecchio reticolo di filo spinato corre anch'esso parallelo al Rifugio. In molti punti i pali di sostegno sono caduti trascinandosi dietro il filo spinato e aprendo così ampi varchi. Immagini che quella difesa così trascurata sia lì in ottemperanza a disposizioni sulla sicurezza ormai obsolete ma ancora in vigore.
Potresti attraversare il reticolo in qualunque momento e addentrarti tra le vie deserte di N.S. di Adler. Ma non hai nessun motivo per farlo. Quel che devi fare è semplicemente continuare a costeggiare l'edificio fino a trovarti sul lato che guarda verso piattaforme aeree. Una volta lì dovrai trovare lo *Spada del Signore*. Riuscire in qualche modo a salirvi sopra. Esplorarlo alla ricerca del bagaglio di Cucnas...
No! Ti sta già girando la testa. In questo modo finirai per farti prendere dalla paura. Meglio affrontare una cosa alla volta!
Svolti un angolo del Rifugio. Sulla sinistra, oltre il reticolato malmesso, scorgi la sagoma addormentata di un locomotore in rimessa. Il profilo della caldaia si staglia inconfondibile contro il cielo stellato.
Poco dopo oltrepassi una porta sbarrata. A giudicare dalla quantità di immondizia accatastata lì di fianco e dall'odore di putrido che se ne diffonde, deve trattarsi di una porta di servizio che porta alle cucine.
Acceleri l'andatura lasciandoti alle spalle il fetore.
Svolti un altro angolo e i tuoi occhi vengono immediatamente catturati dalla sagoma imponente del *Spada del Signore*. Il dirigibile sembra sonnecchiare appollaiato sull'alta piattaforma di fronte a te. Ne scorgi il profilo stagliarsi vivido contro il velluto della notte.
Non puoi sbagliarti. Gli unici altri aeromobili ancorati ai moli sono due piccoli aerostati commerciali e un veicolo sottile e affusolato, probabilmente adibito al servizio postale.
*Vai al **171***

165

Venite condotti al piano superiore. Salendo i gradini noti che l'eco dei rumori della sala si riverbera lungo la tromba delle scale, arrivando addirittura a coprire lo scalpiccio degli studenti. Nonostante la ressa stai ben attento a non perdere di vista i tuoi amici.
I marinai smistano gli studenti nelle varie camerate, prelevandoli a caso e spingendoveli dentro a mano a mano che ci passate di fianco. Con Etan e Ugeene vicino lotti per non venire scaraventato in una camerata comune. Se riusciste a rimanere indietro, defilati rispetto ai marinai, avreste buone possibilità di trovare alloggio in camere più piccole o di migliore qualità. Purtroppo questo devono averlo capito anche gli altri che, come voi, premono per conquistare i posti in fondo alla fila.
Effettua una Prova su: STAZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8+d8.
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi**, riduci la difficoltà di **-2
*Perdi **-1 Punto Vigore** a causa della fatica. (Fino a un minimo di 1)*
*Se superi la prova riesci a tenere duro. Vai al **159***
*In caso contrario venite spintonati in una grande camerata comune. Vai al **21***

166

Terminati i preparativi, dopo che anche Cristiano e Moloy decidono di prendere dei soldi a prestito da Loceres, siete pronti per giocare. Fullio strappa sei striscioline di carta da un foglio e scrive su ognuna il nome di uno dei presenti. Le appallottola e le mescola soffiando nell'incavo delle due mani tenute a coppa. Procede quindi a pescare tre nominativi selezionando Cristiano, Etan e Terzio. "Benissimo! Speravo di trovarmi a giocare con te" esclama, rivolgendosi a te con un sorriso che non riesci proprio a trovare rassicurante. "Allora siamo io, Alenn da Morante e Recardo Moloy... direi che possiamo metterci qui. Luxer, Cristiano e Terzio possono sistemarsi la vicino a... *ehm*, al tizio che legge. Alenn, Etan mi ha detto che avete con voi un mazzo, Vuoi prestarlo a quelli dell'altra squadra o preferisci che gli presti il mio? -
*Decidi se prestare il tuo mazzo a Etan o usarlo tu. Se hai con te un **Mazzo di Carte** non truccato questa decisione non influenzerà l'andamento delle partite. Se invece il tuo **Mazzo di Carte** è **Truccato** allora decidi se vuoi usufruire tu di tale vantaggio oppure se vuoi dare a Etan questo beneficio.*
*Presa la decisione vai al **Paragrafo 1 del Capitolo 5** nel quale disputerai la partita con Fullio e Moloy.*

167

Stando attento a non avvicinarti troppo segui il marinaio nel suo giro di ispezione. Lo senti borbottare di tanto in tanto. Avanza lentamente, si ferma in corrispondenza di ogni porta, alla ricerca di rumori sospetti. Quindi ricomincia a borbottare e riprende il cammino.
Stai seguendo il marinaio da pochi minuti quando percepisci un lieve chiacchiericcio proveniente da un punto indefinito davanti a te. Le voci sono distorte come da un eco, ma man mano che avanzi si fanno sempre più definite. Un improvvisa nota acuta ti strappa quasi un esclamazione di sorpresa: una risata, indubbiamente femminile, rotola lungo il corridoio fino alle tue orecchie.
Il marinaio si ferma, scruta qualcosa nell'oscurità alla propria destra. Lo vedi chinarsi e sputare per terra. "Maledetti civili. Si divertono, loro. Mentre io..." impreca, ricominciando il giro di ronda.
Rimani immobile fino a che la sua sagoma scompare nuovamente.
Raggiungi il punto in cui il marinaio si era fermato. Alla tua destra scorgi, finalmente, il pianerottolo che conduce alle scale. Le voci provengono dal piano di sotto. Circospetto scendi i gradini.
*Vai al **119***

168

Cercando di unire velocità e silenziosità, cosa che scopri essere tutt'altro che facile, ti precipiti lungo il corridoio.
*Se hai entrambe le Competenze: **Furtività** e **Atletica** Vai al **34***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***
Bonus**: Il possesso della Competenza; **Furtività** oppure **Atletica** diminuisce la difficoltà di **-2
Malus**: Se **Ugeene** è nel tuo gruppo ti rallenta. Aumenta la difficoltà di **+1
*Se ce la fai vai al **34***
*In caso contrario vai al **139***

169

L'uomo ti supera, sbuffando. Aspetti di sentirlo allontanare prima di sgusciare fuori. Il marinaio non ci metterà molto prima di capire di star inseguendo le ombre. A quel punto potrebbe decidere di tornare indietro, oppure di chiamare in soccorso qualche collega. Questo significa che ti rimane poco, pochissimo, tempo per trovare il pianerottolo e le scale che conducono al piano di sotto.
Ti trovi ad accarezzare anche l'idea di tornartene semplicemente in camera tua e infilarti sotto le coperte. In effetti quest'avventura notturna non è cominciata nel migliore dei modi e, forse, volersi ostinare ad andare avanti a tutti i costi equivale a voler sfidare la volontà Divina.
*Torni in camera? Vai al **152***
*Caparbiamente cerchi le scale che conducono al piano di sotto? Vai al **115***

170

Vieni svegliato dalle urla dei marinai. Ti stupisci nel pensare come questo tipo di sveglia cominci già a sembrarti normale. Ti trascini verso i bagni. Solo dopo esserti spruzzato il volto con l'acqua gelata incominci a riacquistare le tue capacità mentali.
Durante la liturgia mattutina e mentre assieme agli altri studenti t'incolonni per uscire dal Rifugio, ripensi agli eventi della sera precedente. A quello che hai fatto e a quel che avresti potuto fare.
Bha! Inutile starci a rimuginare sopra. Le cose sono andate come sono andate e basta! In fondo hai ancora tre giorni di viaggio davanti. Ti si presenteranno altre occasioni per vincere la sfida lanciata da Alecsandro. Come se il pensare a lui lo avesse evocato vedi il giovane Cucnas passarti davanti. Cammina tutto tranquillo, pieno di se come al solito. Lo osservi attentamente ma dal modo in cui si comporta diresti che ancora non ha fatto nessuna mossa per impadronirsi della tua spada.
Rientrato nella stiva di carico che ti ospita vai a sederti al tuo posto. Dal momento in cui un marinaio sigilla il boccaporto della stiva al momento in cui il dirigibile si alza in volo passa uno snervante quarto d'ora.
Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7****.*

171

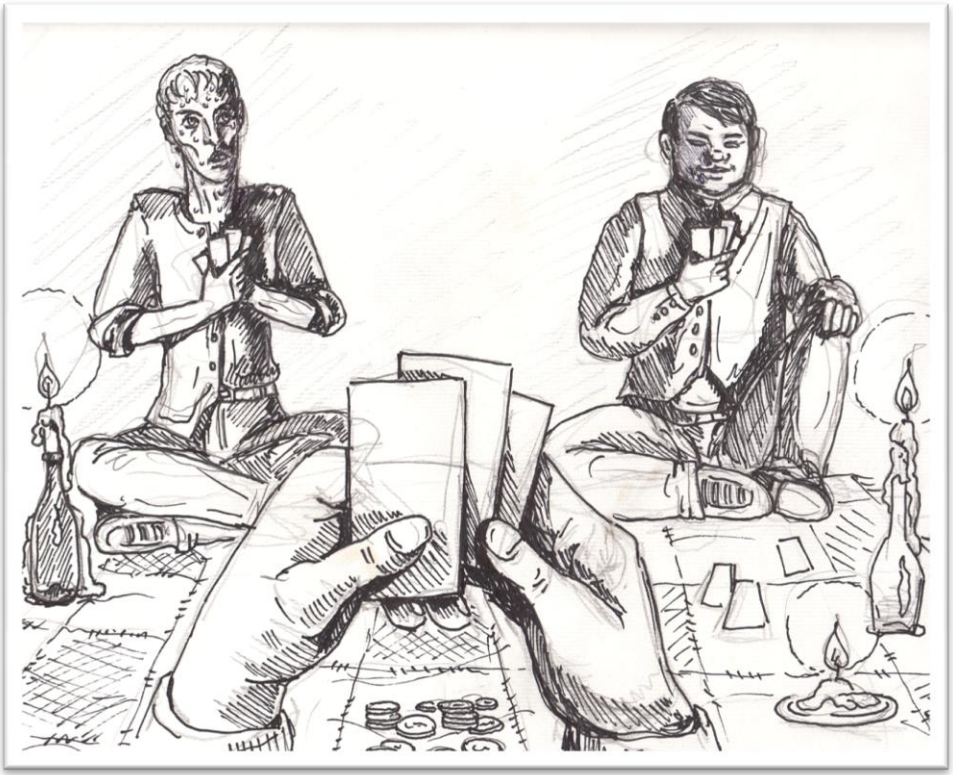
Le piattaforme d'attracco sono costituite da enormi blocchi rettangolari di cemento sovrapposti gli uni agli altri. Il molo al quale è attraccato lo *Spada del Signore* arriva a dieci metri d'altezza. Dalla sommità di questi blocchi di cemento, chiamati nel loro complesso moli, si estendono verso l'esterno bracci meccanici d'ancoraggio. I bracci sono abbastanza robusti da sorreggere un intero aeromobile da guerra anche con il pallone completamente sgonfio.
Per giungere in cima alla piattaforma dove è ancorato lo *Spada del Signore* devi salire dunque alcune rampe, intervallate da ampi piani di smistamento ingombri di materiale. Procedi schivando gomene spesse come la coscia di un uomo adulto, tubi di rifornimento, catene, argani portatili e fissi, carretti, casse, casotti di deposito degli attrezzi e altri oggetti dei quali, al buio, non riesci a indovinare la natura. Sali, immerso in un paesaggio reso surreale dall'innaturale silenzio e dalla luce opalescente della luna. Le superfici ti appaiono nette, vivide, come se fossero dipinte. Mentre le ombre sono pozze di solida oscurità simile alla pece. Il vento leggero ogni tanto aggira una gru o un casotto in legno per scompigliarti i capelli e portarti l'odore acre dei solventi chimici delle fabbriche di N.S di Adler.
Sei talmente immerso in quest'atmosfera fiabesca e anche un po' paurosa che ti accorgi solo all'ultimo momento di star camminando in direzione di una fonte di luce artificiale.
Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 6****.*

Il giorno successivo vieni svegliato da un ausiliario medico per nulla accomodante. Non c'è traccia del dottore. Rapidamente ti infili le scarpe e aiuti Ugeene ad alzarsi a sua volta. Osservi attentamente il tuo amico e scopri con sollievo di trovarlo bene. E' pallido e si muove con estrema cautela ma, accorgendosi del tuo sguardo, riesce a regalarti un sorriso incoraggiante.
Sospinti dal militare abbandonate l'infermeria, attraversate un breve passaggio rimbombante del rumore sordo dei motori e sbucate in una lunga camerata deserta. Senza darvi il tempo di guardarvi attorno, il marinaio spalanca un boccaporto posto nel pavimento e v'ingiunge di scendere.
La scaletta a pioli metallica vi conduce in quello che deve'essere il ponte di mezzo, più precisamente un comparto che si direbbe un armeria, per quanto sia praticamente vuota. Ancora una volta il marinaio non vi lascia il tempo di guardarvi intorno. Spalanca un altro boccaporto nel pavimento e vi sospinge verso il ponte inferiore. Questa volta approdate in un ambiente conosciuto. Decine di occhi sorpresi vi osservano. Siete finiti nel mezzo della stiva di carico numero due. Mentre il militare vi sospinge verso la vostra stiva hai una veloce visione di Alecsandro Cucnas che ti osserva attentamente, con la fronte corrucciata e gli occhi stretti a fessura. Mentre gli passi di fianco lo vedi sporgersi verso un compagno per mormorargli qualcosa nell'orecchio. Il ragazzo scoppia in una risata singhiozzante. Il tempo di arrivare al portello di comunicazione che la battuta si è già diffusa in tutto lo scomparto. Varcate la soglia accompagnati da un coro di risolini.
Poco dopo puoi finalmente sedere al tuo posto. Ugeene si lascia cadere pesantemente sulla panca al tuo fianco. Il breve tragitto dall'Infermeria a qui lo ha stremato.
[Se avevi lasciato la tua SACCA da VIAGGIO in camera] *Etan ha recuperato le tue cose. Anche se aveva partecipato alla tua sortita notturna è riuscito a ritornare in camera a prendere la tua SACCA.*
Vedervi entrare accompagnati da un marinaio da modo agli studenti di fare congetture fantasiose sulle tue avventure notturne. Aumenta la tua ***Popolarità*** *di* ***+1***

Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7****.*

Capitolo 5

Conseguenze del Tor



1

Ti siedi sulla coperta stesa in terra e incroci le gambe, osservando i tuoi avversari. Alla tua sinistra Moloy si accuccia sgraziatamente, continua a cambiare posizione come se non riuscisse a decidere dove mettere le gambe. Alla tua destra prende posto Fullio Loceres, sorride mentre mescola le carte. Sembra quasi pensare ad altro.

*Se stai usando un **Mazzo Truccato** lancia due d10, se ottieni un risultato pari a 2 o 3 Fullio si accorge dell'inganno. Vai subito al **9***

*In caso contrario puoi procedere con la partita. Vai al **69***

2

"N-non è possibile" balbetta Moloy, fissando lo spazio vuoto di fronte a se, dove a inizio partita stavano i suoi averi.
Loceres lo squadra da capo a piedi prima di sentenziare: "Hai giocato male e per questo hai perso, mio caro. Temo quindi che questa partita debba concludersi qui. Finiti i soldi, finito il gioco"
"Aspetta, fammi..." balbetta Moloy.
"Sappi, prima di umiliarti inutilmente davanti a tutti..." lo interrompe Loceres senza degnarlo di uno sguardo. "Che non ho alcuna intenzione di concederti un altro prestito. Dubito che sarai in grado di onorare persino quello che ti ho già fatto. Mi toccherà rivalermi su tuo fratello, spero che, in quanto cadetto, si dimostrerà un uomo d'onore"
Recardo Moloy diventa paonazzo, dalla base del colletto fino all'attaccatura dei capelli. Fissa l'altro ragazzo senza riuscire a spiccicare una parola.
Se hai almeno 50 Cent puoi rilevare tu il debito di Moloy. Puoi farlo vai al ***7***
In caso contrario tira un d6. Quanto hai ottenuto?
- da 1 a 3*: Vai al* ***3***
- da 4 a 6: *Vai al* ***46***

3

"Ladri"
La voce di Moloy è poco più di un sospiro ma ha ugualmente il potere di irrigidire il volto di Loceres in una smorfia. "Come hai detto, Recardo caro?" domanda con tono mielato.
Moloy freme. Serra i pugni, due volte, prima di scattare in piedi con il volto stravolto dalla rabbia. "LADRO... BARO!" grida, rivolto a te. Dalla coperta lì vicino Etan, Terzio e Cristiano smettono di giocare e vi fissano. "Non è possibile che qualcuno abbia così tanta fortuna" continua a starnazzare Recardo, inconsapevole delle lacrime che gli sprizzano dagli occhi. "E tu... strozzino maledetto... con i tuoi caro di qua e caro di la..." continua, rivolgendosi ora a Loceres. "Non hai fatto altro che insultarmi e prendermi in giro per tutto il tempo. Lo hai fatto apposta per distrarmi. Per... per permettere a questo baro di vincere"
"Io non ho barato" replichi. La tua voce trema per la rabbia nel sentirti apostrofare così. "Non ti permetto di insultarmi"
Effettua una Prova su: FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà e d8+d10
Bonus: ***[Se durante la partita non hai mai barato]*** *Se hai la Competenza:* ***Convincere,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
[Se hai barato almeno una volta] *Se hai la Competenza:* ***Mentire/Recitare,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se Superi la prova vai al ***19***
Se invece la fallisci vai al ***57***

4

Lentamente, ma inesorabilmente, ti inclini verso il basso. Tempesti di calci gli stinchi di Moloy, ma una sua spallata ti fa perdere l'equilibrio. Cadi e in un attimo Recardo ti monta cavalcioni sulla schiena, afferrandoti le braccia per immobilizzarti.
All'improvviso le grida sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Senti il peso di Moloy scivolare via, consentendoti di metterti seduto. Poco più in là anche Etan e i suoi avversari si separano. Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi delle dita di Cristiano alla base del collo. Anche Ugeene si è bloccato a metà dei suoi saltelli disperati. Gli occhi sono spalancati in modo quasi comico per la consapevolezza di essere prossimo ad una immeritata punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer***
*Perdi **-3 Punti Vigore**. Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** crolli all'indietro, svenuto. Vai immediatamente al **25***
*In caso contrario vai al **29***

5

Approfittando dell'elemento sorpresa piombi alle spalle di Cristiano, mandandolo schiantarsi contro la sponda di un letto a castello. Il rumore della sua testa che sbatte contro il metallo riecheggia nella stanza. Il ragazzo geme, massaggiandosi la cima del cranio. Non pensi che possa crearti problemi a breve così ti concentri su Etan.
Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi lasciati dalle dita di Cristiano alla base del collo. Nonostante questo continua a sbatacchiare a terra un Terzio ormai semisvenuto. Intuendo le tue intenzioni anche Ugeene si fa avanti per aiutarti.
Siete appena riusciti a staccare le mani di Etan dal collo del suo avversario quando la stanza viene invasa dalla forte luce di una lampada. La sagoma massiccia di un marinaio si erge sopra di voi.
Vi scostate, indietreggiando verso il muro. Lanci una veloce occhiata ai tuoi amici: Etan si sta massaggiando il collo mentre lentamente il colorito del viso gli torna normale, ti fa un mezzo sorrisetto congestionato e prova a mormorare qualcosa. Dalle labbra gli esce solo un verso rauco ma intuisci volesse dire: "*grazie*". Ugeene, invece, ha lo sguardo spaesato, consapevole di essere prossimo a subire un ingiusta punizione.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Vai al **29***

6

Rotei l'arma sulla destra in una finta, per poi calarne l'estremità borchiata sulla spalla di Moloy dal lato opposto. Questi lancia uno strillo. Allunga le mani nel tentativo di afferrare il bastone ma tu scatti di lato per impedirglielo. Nel farlo ruoti la Verga facendo sibilare il frustino. Con un altro grido strozzato Moloy ritira la mano, massaggiandosi un largo segno color rosso fuoco sul dorso. Recardo tenta un altra volta di abbreviare le distanze tra di voi ma, con un rapido uno-due alla bocca dello stomaco e al mento lo fai indietreggiare fino a mandarlo a sbattere contro lo stipite della porta. Senza che tu faccia nulla per impedirglielo il ragazzo barcolla oltre la soglia, lanciandosi in una fuga scomposta lungo i corridoi dell'Ostello.
Risolto questo problema ti volti ad aiutare Etan contro Cristiano e Terzio.
*Vai al **5***

7

Loceres tentenna alla tua richiesta. Infine ti da una pacca sulla spalla. Reprimi l'istinto di pulirti immediatamente la giacca là dove l'ha toccata.
"E sia, da Morante caro! Come avrai capito questo foglietto consente di tenere in pugno un cadetto. E questo, temo, vale assai più del suo valore nominale" ti sventola sotto il naso il contratto di Moloy. "Ma a te non so proprio dire di no. Diciamo che mi devi un favore! No... no, non c'è bisogno di ringraziarmi. Che ci vuoi fare, mi piace aiutare gli altri"
Ridacchiando in modo sgradevole Loceres ti mette in mano il contratto di Moloy, quindi si china per raccogliere le sue cose, subito imitato da Terzio e da Cristiano. Prima di imboccare la porta si volta ancora una volta verso di te. "Non preoccuparti, da Morante caro" dice. "Il fratello del povero Recardo si chiama **Jolan Moloy**. Buona fortuna"
Un attimo dopo Fullio scompare oltre la porta, seguito a ruota da Terzio e Cristiano. Tu e Etan vi affrettate a far sparire alla bell'è meglio le tracce della bisca e v'infilate nelle brande.
*Cancella 50 cent e segna il Codice: **RD-M** sulla Scheda di Alenn.*
*Vai al **50** per vedere quanto ha vinto o perso Etan*

8

Lo sguardo di Loceres indugia a lungo su di te prima che il sorriso torni ad allargarsi sul suo faccione. "Nulla, Moloy, caro, nulla" dice, senza però mai staccare gli occhi da te. "Pensavo... credevo che mancasse qualche carta, invece ci sono tutte, vogliamo cominciare?"
Improvvisamente capisci perché Loceres voglia giocare, pur avendo capito che le carte sono segnate: i segni da te fatti sono molto semplici e Loceres deve averli già decifrati. In questo modo tu e lui giocherete alla pari, mentre l'unico che si troverà davvero in svantaggio sarà il povero Moloy.
*Vai al **69** per iniziare la partita.*

9

Un attimo prima di cominciare la partita vedi le sopracciglia di Loceres scattare in alto, verso l'attaccatura dei capelli. Con un tuffo al cuore capisci che il ragazzo deve aver notato qualcosa di strano nelle carte. Fullio prende il mazzo ed esamina le carte, una a una, sempre più corrucciato.
"Che c'è? Cosa fai?" domanda Moloy, continuando a dimenarsi come se si fosse seduto su una lastra incandescente. "Perché non cominciamo a giocare? Cosa..."
"Taci!" lo zittisce Fullio senza smettere di esaminare le carte. Quando finalmente solleva lo sguardo su di te ti senti avvampare. Aspetti che Loceres apra la bocca per farne uscire un torrente di infamanti -quanto corrette- accuse. Invece il ragazzo si limita ad inarcare un sopracciglio, riflessivo.
Effettua una Prova su FASCINO, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Mentire/Recitare****, riduci la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova segnati il Codice: ***SB*** *e vai al* ***8***
Se fallisci vai al ***55***

10

Indietreggi fino a strusciare con la schiena contro una parete ruvida. Ti sei rintanato nell'angolo più lontano della camera, vista da qui la situazione potrebbe sembrare quasi comica: tre ragazzi si stanno strozzando l'un l'altro, diventando sempre più violacei ad ogni secondo che passa. Un quarto, Ugeene, gli saltella intorno come una gallina impazzita, chiocciando di smetterla. Poco distante Moloy esita un attimo prima di decidere che, in fin dei conti, l'idea di imitare Loceres non è poi così malvagia. Prima di squagliarsela però si accovaccia e prende le monete rimaste in terra a manciate, infilandosele in un risvolto della camicia, tenuto su per i lembi.
Recardo vi sta derubando mentre a poca distanza Etan ha bisogno del tuo aiuto. Nonostante questo sei immobilizzato, tuo corpo sembra essersi tramutato in una statua di marmo nella quale solo gli occhi sono rimasti vivi.
"Aiutami! Cosa fai lì impalato, Alenn?" Ugeene sta tentando, con poco successo, di separare fisicamente i tre contendenti. Moloy intanto, con i lembi della camicia ben stretti per non far cadere le monete, imbocca la porta. Vorresti agire... *Dovresti* agire! Ma le gambe si rifiutano di muoversi.
Le urla sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
"BASTA! FERMI TUTTI!"

Un grosso marinaio incombe su di voi dalla soglia. In una mano tiene alta una lanterna, mentre con l'altra trattiene per la collottola Moloy. Come in un sogno vedi Etan separarsi finalmente dagli altri due. Ha il volto e rosso come un pomodoro, a parte i segni bianchi lasciati delle dita di Cristiano sul collo. Il marinaio scaglia verso di voi Recardo Moloy, il quale rovina in terra spargendo monete ovunque.
*Diminuisci di **-2 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer.*
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer***
*Se possiedi uno di questi due Oggetti Speciali: **Medaglia al Valore** oppure **Passepartout di Nergorio** riduci anche di **-2** punti i tuoi Punti Volontà.*
*Vai al **29***

11

Nel vedere il tuo amico in difficoltà ti getti contro il ragazzo che lo sta stringendo per il collo. Cristiano viene sbalzato via dalla tua carica, andando a schiantarsi contro la sponda del letto. Il rumore della sua testa contro il metallo riecheggia nella stanza.
Osservi il ragazzo, immobile ai piedi del letto, improvvisamente timoroso di avergli fatto *troppo* male. Ugeene intanto sta cercando di staccare Etan dal suo avversario prima che lo strangoli.
In tutto questo caos ti sei completamente dimenticato di Moloy.
Qualcosa di pesante ti colpisce alla schiena, mandandoti a rovinare sul corpo di Cristiano. Ti contorci per lanciare uno sguardo dietro alle tue spalle: Moloy, sudato più che mai, brandisce una seggiola malandata. Pensavi che, ignorato da tutti, il ragazzo dalla faccia cavallina si limitasse a raccattare i soldi sparsi per terra e se la desse a gambe, sull'esempio di Loceres. Devi dolorosamente ricrederti!
Moloy solleva nuovamente la sedia. Sotto di te senti Cristiano contorcersi debolmente ma, al momento, il suo stato di salute è passato al secondo piano nella lista delle tue priorità.
*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo punteggi di ROBUSTEZZA. Se hai la Competenza: **Tempra**, aggiungi 2 al risultato. Quanto hai ottenuto?*
***- 7 o meno:** subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1)*
***- 8 o più:** Subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-2 Punti di Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Divincolarti** riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova vai al **73***
*In caso contrario vai al **75***

12

Moloy ha smesso di contorcersi ed ora è stranamente immobile sotto di te. Gli blocchi le braccia con le ginocchia, quindi gli avvicini la lama del coltello al volto, giusto per dissuaderlo dal tentare scherzi. Gli occhi di Moloy però sono vacui, si spostano da destra a sinistra senza nemmeno notare l'acciaio rosso di sangue che gli oscilla davanti.
Allibito ti sposti di lato osservando ora la tua arma, ora il corpo di Recardo. Nella caduta lo hai trafitto all'addome senza nemmeno accorgertene. I vestiti del ragazzo sono stracciati e un taglio lungo almeno dieci centimetri rosseggia sulla carne pallida. La ferita non sembra profonda ma di sicuro sta sanguinando molto. Sollevi gli occhi alla ricerca di un aiuto mentre la paura ti serra la bocca dello stomaco. Etan è ancora impegnato a combattere contro Terzio e Cristiano. Ugeene invece ti sta guardando con la bocca spalancata e gli occhi fuori dalle orbite.
La voce profonda di un adulto ti scuote. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna e la sagoma massiccia di un marinaio si erge sopra di te. Poco più in la Etan e i suoi due avversari si separano. Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi lasciati dalle dita di Cristiano alla base del collo. Il Marinaio ora sta guardando nella tua direzione con un'espressione orripilata. Moloy comincia a lamentarsi flebilmente. Si sfiora la lunga ferita con le mani sozze del proprio sangue. Nauseato lasci cadere in terra il coltello. Il marinaio intanto è corso nel corridoio, lo senti lanciare alti richiami d'aiuto. Ugeene ti guarda come se fossi un mostro mentre Etan ti scruta massaggiandosi il collo, cercando di capacitarsi dell'accaduto.
*A causa dello shock perdi **-2 Punti Volontà***
*Diminuisci di **-2 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Se stavi usando un **Coltellino a Serramanico**, cancellalo dal tuo Inventario. Verrà infatti sequestrato. Se invece stavi impugnando il **Coltellino Intagliato** questi finisce fortunatamente sotto un letto, In seguito Etan o Ugeene lo recupereranno e, ripulito dal sangue, ti verrà restituito.*
*Vai al **66***

13

La semplice imponenza fisica dell'adulto sembra schiacciarti. Eppure rimani fermo dove sei, rifiutandoti di arretrare o di distogliere lo sguardo. A dire il vero non avresti la minima idea di come mettere in pratica la tua minaccia. Gli unici contatti che voi studenti avete avuto fino ad ora con il personale del dirigibile sono avvenuti con marinai semplici o, al più, sottoufficiali di basso rango. Dubiti che una tua richiesta di parlare con il capitano possa venir presa in considerazione.
Il militare però, esaurita la carta della minaccia fisica, si ritrova senza altre risorse. Sotto alla maschera feroce vedi serpeggiare la confusione. "Al diavolo. Maledetto ragazzino! Ti credi intelligente *eh*?" tuona alla fine. "Ma te la farò vedere io... *Ah*, se te la farò vedere!" con movimenti bruschi il militare

afferra Terzio, Cristiano e Moloy e li trascina fuori della stanza.
"GRAAAA-NDEEEE" Etan ti salta addosso, facendoti cadere in terra e finendoti sopra. "Sei un mito, Alenn. Gliele hai cantate a quel ladro! *Ah*, come ci è rimasto... che faccia che aveva..."
"E quanto ce la farà pagare cara" interviene Ugeene, a braccia conserte.
"Non stare ad ascoltare quel menagramo" replica Etan, porgendoti una mano per aiutarti a rialzarti.
"Alenn non ha nessuna possibilità di mettere in pratica le sue minacce" dice Ugeene con tono funereo. "Appena quel militare se ne renderà conto si vendicherà, accusandoci di qualunque cosa gli venga in mente. Mio Dio... saremo espulsi. Mio padre mi ucciderà"
"*Bah*. Secondo me esageri" replica Etan con una scrollata di spalle. "E poi, se le cose stanno come dici tu, siamo a posto" aggiunge, chinandosi per raccogliere le monete finite in ogni angolo della stanza
"Cosa? Ma sei pazzo"
"*Massì*" dice Etan, strisciando sotto il letto a castello per recuperare una moneta da cinque. "L'hai detto tu: ci accuserà di qualunque cosa gli venga in mente. Ma lo hai visto in faccia? Cosa vuoi che gli venga mai in mente a un troglodita come quello?"
Le labbra di Ugeene fremono. Anche tu non puoi fare a meno di sorridere alle parole di Etan anche se dentro di te temi che Ugeene possa avere ragione.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer.*
*Segnati **1** altro **Ammonimento** sulla Scheda di Alenn*
Quanti soldi avevi nella tua Dotazione al momento dell'inizio della rissa? Aggiungi a tale somma +60 Centesimi quindi dividi il totale per tre. Il risultato (arrotondato eventualmente per difetto) è quanto riuscite a raccattare in giro per la stanza.
*Vai al **63***

14

"No... no, fermatevi!" supplichi. Vista da fuori la situazione deve apparire comica: tre ragazzi che si strozzano l'un l'altro, diventando sempre più violacei ad ogni secondo che passa e altri due che gli saltellano intorno come galline impazzite, chiocciando di smetterla. Per non parlare poi dell'ultimo attore della commedia, Recardo Moloy, che sta arraffando quanti più soldi possibile dal pavimento.
"Aiutami! cosa fai lì impalato?" La voce di Ugeene ti riscuote. Visto che le parole non sembrano avere alcun effetto il tuo amico sta tentando, con ben poco successo, di separare fisicamente i tre. Intanto Moloy, con le tasche gonfie di monete, si sta rialzando e tra un attimo prenderà la via della porta.
Hai appena un secondo per decidere cosa fare:
*Non puoi permettere a Moloy di rubare i tuoi soldi! Lo attacchi. Vai al **36***
*Etan ha bisogno di te. Al diavolo i soldi! Vai al **72***

15

Per un po' tu e il tuo avversario strattonate il bastone con una mano tentando goffamente di colpirvi con l'altra. Sembrate due gatti che si disputano una lisca di pesce. Poi con una improvvisa spallata riesci a gettare Moloy in terra. Il ragazzo scalcia e sprizza saliva e imprecazioni ma tu lo inchiodi al suolo con tutto il tuo peso.

*Perdi **-1 Punto di Vigore.** (fino a un minimo di 1)*

*Vuoi limitarti a immobilizzarlo? Vai al **54***

*Oppure vuoi colpirlo con la Verga per metterlo al tappeto? Vai al **67***

16

"Delle partite memorabili, da Morante caro" trilla Fullio Loceres. Sembra veramente contento della serata, nonostante tu abbia stravinto. "Peccato dover interrompere così presto ma... non tutti si sono dimostrati all'altezza, giusto?" aggiunge, lanciando un'occhiata di sghimbescio a Moloy.

"Ladri" la voce del ragazzo dalla faccia cavallina è poco più di un sospiro ma ha ugualmente il potere di irrigidire il volto di Loceres in una smorfia. "Come hai detto, Recardo caro?" domanda con tono mielato.

Moloy freme, seduto davanti ai pochi spiccioli rimastigli. Serra i pugni, due volte, poi scatta in piedi, il volto stravolto dalla rabbia. "LADRO... BARO!" grida rivolto a te. Etan, Terzio e Cristiano smettono di giocare e vi fissano.

"Non è possibile che qualcuno abbia così tanta fortuna" continua a starnazzare Recardo, inconsapevole delle lacrime che gli sprizzano dagli occhi. "E tu... strozzino maledetto... con i tuoi caro di qua e caro di la..." dice rivolto a Loceres. "Non hai fatto altro che insultarmi e prendermi in giro per tutto il tempo. Lo hai fatto apposta per distrarmi... per..."

"Se non sei capace a giocare non puoi prendertela con me" replica Loceres.

"Io non ho barato" replichi. "Non ti permetto di insultarmi"

*Guadagni **+1 di popolarità** per aver vinto.*

Effettua una Prova su: FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà e d8+d10

*Bonus: **[Se durante la partita non hai mai barato]** Se hai la Competenza: **Convincere,** riduci la difficoltà di **-2***

[Se invece hai barato almeno una volta]** Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare,** riduci la difficoltà di **-2

*Se Superi la prova vai al **19***

*Se invece la fallisci vai al **57***

17

"Una buona partita, miei cari" dice Loceres, stiracchiandosi voluttuosamente. "Peccato sia finita così presto. Ma ci rifaremo, nevvero?"

Stringendo i denti per la frustrazione annuisci. Hai perso praticamente tutto quello che avevi. Anzi, no! Hai perso tutto quello che avevi preso in prestito!

*Vai al **46***

18

Moloy ormai è nelle tue mani. Potresti facilmente fargli perdere l'equilibrio e, una volta sbattutolo a terra, infierire su di lui. Ma Etan ha bisogno del tuo aiuto, adesso! Così con una doppietta micidiale al volto mandi il tuo avversario a sbattere contro lo stipite della porta. Il ragazzo ti guarda terrorizzato. Senza che tu faccia nulla per impedirglielo Moloy oltrepassa la soglia, lanciandosi in una fuga scomposta lungo i corridoi dell'Ostello.
Risolto questo problema ti volti verso Etan, sempre stretto per il collo da Cristiano. Il colorito violaceo del volto del tuo amico ti suggerisce di sbrigarti.
*Vai al **5***

19

"Io... io..." balbetta Moloy, il volto congestionato per la rabbia.
"Ora basta" lo zittisce Loceres. "Abbiamo disputato una partita onesta e tu hai perso. Rassegnati e inizia a pensare a come ripianare il tuo debito" Il pingue Loceres scosta brevemente il bavero della giacca mostrando le ricevute dei prestiti che spuntano da una tasca interna.
Quella vista ha il potere di prosciugare Moloy da ogni energia. "Io... non ho i soldi" ammette flebilmente. "Neppure una volta arrivati a Vajerlsan. Non ho nemmeno un centesimo nel mio bagaglio"
"Ma questo lo sapevo già, Recardo caro" ribatte Loceres, allegro. Sul lungo volto dell'altro si dipinge un'espressione sconcertata. Ormai Etan e i suoi compagni hanno abbandonato la propria partita e osservano incuriositi lo scambio di battute. "Non mi aspetto certo che tu possa saldare un debito di mezzo baiocco. Ma sono convinto che tuo fratello si sentirà in obbligo di farlo al posto tuo"
"Ma... non puoi..." balbetta Moloy con gli occhi sgranati.
Ancora una volta Loceres lo interrompe. "E, nel caso anche lui non avesse il denaro, tanto meglio! Vorrà dire che un cadetto sarà in debito con me. Questo potrà tornarmi utile, una volta arrivati a destinazione" nel parlare Fullio ammicca ai presenti, incurante delle lacrime che si affacciano agli occhi della sua vittima. Se da un lato non puoi che ammirare la spregiudicatezza di Loceres, dall'altro provi un profondo senso di disgusto per il modo con cui si compiace delle proprie meschine manovre. "Su, su, non ti abbattere" continua lui, prendendo a braccetto Moloy e accompagnandolo verso la porta. "Pensa che, in fondo, ti sei divertito e non dovrai nemmeno rimetterci un soldo. *Ah* che meravigliosa invenzione sono i fratelli maggiori, vero? Ora vai a dormire, ma sta attento, non vorrei che un marinaio di ronda ti vedesse"
Loceres richiude la porta alle spalle di Moloy, quindi vi elargisce una strizzata d'occhio che ti fa accapponare la pelle.
*Se hai almeno 50 Cent puoi chiedere a Fullio Loceres di rilevare il debito di Moloy. Se vuoi fare così vai al **7***
*In caso contrario saluta i tuoi ospiti e vai al **50** per vedere come è andata la serata a Etan*

20

La semplice imponenza fisica dell'adulto pare annichilire la tua volontà. Stringi i denti cercando di rimanere fermo. Assolutamente immobile... ma le tue gambe ti tradiscono. Indietreggi di un passo. Questo semplice fatto sembra dare al militare una nuova sicurezza e contemporaneamente svuotare te di ogni determinazione. Un ditone tozzo e calloso ti si pianta in mezzo al petto sospingendoti verso il muro. "Ti credi intelligente eh?" ringhia l'uomo perforandoti il costato con il dito. "Ma ho una notizia: non lo sei! Vuoi denunciarmi al capitano? Provaci! vediamo se ci riesci. E poi vediamo in che condizioni ti faccio arrivare a Vajerlsan. Se ti ci faccio arrivare"

Sta bluffando. Pensi. Ma non riesci convincertene del tutto. Con ostentazione il marinaio si china nuovamente a raccogliere ancora due manciate di monete, quindi afferra Terzio, Cristiano e Moloy e li spinge a forza fuori della stanza.

"Bel tentativo, Alenn" commenta Etan quando il rumore di passi è ormai scomparso. "Ma quel maledetto non si è fatto imbambolare. E ci ha fregato un sacco di soldi"

"Ce lo farà pagare caro, il tuo tentativo di intimidirlo" interviene Ugeene, fosco.

"Beh, almeno Alenn qualcosa lo ha tentato" replica acido Etan. "Tu, se non sbaglio, volevi restartene accucciato in un angolino a piagnucolare"

"A volte mi domando se non sei per caso stupido" ribatte Ugeene. "Forse un giorno capirai che non si può affrontare qualunque situazione caricando a testa bassa. Ogni tanto l'unica cosa saggia da fare è proprio *non fare nulla*""

I due rimangono a fissarsi in cagnesco mentre tu cerchi qualcosa da dire per spezzare la tensione senza dover prendere le parti dell'uno o dell'altro. Prima che una qualsiasi idea possa balenarti in testa Etan si volta e, dopo aver lanciato un'occhiata al pavimento dice: "Beh, almeno non si è preso proprio *tutto*. Dai raccattiamo quello che ci ha lasciato"

"Sì" conviene Ugeene, guardando da un altra parte. "Facciamolo prima che questi due mozziconi di candela si consumino del tutto"

In un silenzio imbarazzato vi accucciate alla ricerca delle poche monete che il marinaio ha ignorato o non ha visto.

*Riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*

*Segnati **1** altro **Ammonimento** sulla Scheda di Alenn*

Quanti soldi avevi nella tua Dotazione al momento dell'inizio della rissa? Aggiungi a tale somma +40 Centesimi quindi dividi il totale per quattro. Il risultato (arrotondato eventualmente per difetto) è quanto riuscite a raccattare in giro per la stanza.

*Vai al **63***

21

"Allora come è andata?" domandi.
Devi sorbirti la descrizione dettagliata di tutta la sua partita, compresa di ogni suo mirabolante bluff e dei meschini tentativi degli avversari di imbrogliare. Ad un certo punto ti rendi conto che ti si stanno chiudendo gli occhi. Così interrompi lo sproloquio di Etan e gli chiedi, senza mezzi termini, di rivelarti quanto a vinto, o perso.
Nel sentire la cifra perduta non riesci a trattenere un commento. "*Be'*, dai, poteva andare peggio"
"Ci puoi scommettere le mutande" ribatte lui. "Quei due erano professionisti! avrei voluto vedere te. Ti assicuro che questa non è una sconfitta... *be'*, forse un po'sì, ma il punto è che ho salvato egregiamente la situazione... diamine si erano coalizzati contro di me, Alenn, ti giuro"
Solo dopo averlo rassicurato che gli credi Etan si decide finalmente a lanciarti un sacchettino tintinnante di monete.
Metti i soldi nel tuo borsello prima di riappoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan sta continuando a raccontarti della perfida astuzia di Terzio e della diabolica capacità di bluffare di Cristiano, ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto.
*Etan ha perso il **20%** (arrotondando per difetto) della Dotazione con cui aveva iniziato a giocare*
*Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il **Mazzo di Carte Truccato** la sua perdita ammonta, invece, al **10%** della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno, per cui non guadagni alcun Punto Vigore.
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** allora riesci a guadagnare **+1 Punti Vigore**.*
*Dormi fino al **44***

22

"Allora come è andata?" domandi.
Devi sorbirti la descrizione dettagliata di tutta la sua partita, compresa di ogni suo mirabolante bluff o tentativo di sbirciare le carte mentre gli avversari erano distratti. Ad un certo punto ti rendi conto che ti si stanno chiudendo gli occhi, così interrompi lo sproloquio di Etan e gli chiedi di rivelarti quanto a vinto. Nel sentire la cifra non riesci a trattenere fischio ammirato.
"E questo è solo l'inizio!" risponde lui. "Aspetta che la nostra fama si diffonda e vedrai. Faremo soldi a PALATE" conclude, lanciandoti un sacchettino bello gonfio di monete.
Metti i soldi nel tuo borsello prima di riappoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan ha ricominciato a magnificare la propria superiore astuzia e di come abbia giocato, come il gatto con i topi, con i poveri Terzio e Cristiano, ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto alle tue orecchie.
*Etan ha vinto il **60%** (arrotondando per difetto) della Dotazione con cui aveva iniziato a giocare*
*Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il **Mazzo di Carte Truccato** la sua vincita ammonta, invece, al **80%** della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno per cui non guadagni alcun Punto Vigore.
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** allora riesci a guadagnare **+1 Punti Vigore**.*
*Dormi fino al **44***

23

Aiutato dai tuoi amici ti alzi e, assieme al resto degli studenti, esci dall'Ostello. Le cose sono andate davvero per il verso storto, ieri, ma è inutile starci a rimuginare sopra. In fondo hai ancora tre giorni di viaggio davanti. Ti si presenteranno altre occasioni per riscattarti e per vincere la sfida di Alecsandro.
Come se il pensare a lui lo avesse evocato vedi il giovane Cucnas passarti davanti. Cammina tranquillamente, pieno di se come al solito. Lo osservi attentamente ma dal modo in cui si comporta diresti che ancora non ha fatto nessuna mossa per impadronirsi della tua spada.
*Vai al **87***

24

Ignorando i polmoni che urlano alla ricerca d'ossigeno e le macchioline rosse che ti ballano davanti agli occhi, scarti di lato e Moloy, trascinato dal proprio impeto, incespica, finendo in terra. Sarebbe un occasione perfetta per infierire su di lui ma sei ancora troppo occupato a cercare di respirare per approfittarne.
Il tuo avversario si rimette in piedi, ha il volto arrossato, si guarda intorno, come se temesse che qualcuno possa aver visto il suo scivolone, quindi ti si getta nuovamente addosso. Ti afferra per i capelli e cerca di buttarti in terra. Istintivamente anche tu lo prendi per la testa.
Effettua una prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8
*Se riesci vai al **40***
*In caso contrario vai al **4***

25

Di quel che accade dopo non conservi che confusi ricordi sfilacciati. Volti e voci appaiono e scompaiono in un carosello privo di senso. Cadi nel buio...
***
Quando riapri gli occhi vedi il volto di un uomo chino sopra di te. Ha degli imponenti favoriti e dei buffi occhiali pince-nez appoggiati sulla gobba del naso.
Una voce rude, della quale non riesci a individuare la provenienza, dice: "Allora, dottore, cosa è successo?"
L'uomo con gli occhialini ti solleva una palpebra, ti elargisce due schiaffetti sulle gote, infine dice: "Nulla di che. Il ragazzo si è solo preso una bella batosta"
"Lo vuole portare in infermeria?" domanda nuovamente la voce fuori dal tuo campo visivo.
Il medico scuote la testa. "No, capitano. Il ragazzo deve solo riposare ed evitare di farsi pestare nuovamente nei prossimi giorni. Ecco gli darò un blando sedativo per aiutarlo a dormire meglio"
"Bene!" replica secca la voce del capitano. "L'importante è che domani sia nuovamente in piedi. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata lui"
Il volto del medico scompare per poi ricompare nuovamente. Ti senti molto strano. E' come se tutto quello che sta accadendo stesse succedendo a qualcun'altro, qualcuno che conosci appena. Anche il dolore dello spesso ago che ti buca il braccio cercando una vena ti appare lontano.
Dolcemente scivoli nel sonno.
Effettua una prova su: ROBUSTEZZA a difficoltà d6
*Se superi la prova recuperi fino a **1 Ferita Leggera** e **+3 Punti Vigore.***
*Se invece non superi la prova recuperi solo fino a **+2 Punti Vigore**.*
I tuoi amici passeranno il resto della notte a rispondere alle domande del capitano per cui non recuperano nessun livello di Salute.
*Per finire segna sulla tua Scheda **+2 Ammonizioni**. Vai al **60***

26

La partita è finita! Ti stiracchi senza ritegno per ripristinare la circolazione nelle membra anchilosate.
Se ti ritrovi con almeno 50 centesimi in più rispetto a quanti ne avevi all'inizio della serata ***e*** *Moloy si trova ad avere meno di 50 Cent, vai al* ***16***
Se invece hai meno soldi di quelli con cui hai iniziato ***e*** *Moloy si trova ad avere meno di 50 Cent, vai al* ***34***
In qualunque altro caso vai al ***46***

27

"Allora come è andata?" domandi.
Etan ti racconta dettagliatamente tutta la sua partita, soffermandosi in particolar modo su come la fortuna gli sia stata sempre nemica e sul sospetto, più che fondato, che i suoi avversari imbrogliassero. Quando alla fine ti dice quanto ha perso non riesci a trattenere un commento: "Porca miseria, ti hanno spennato!"
"Non è colpa mia" piagnucola lui. "Quei due erano professionisti! Avrei voluto vedere te. Ho fatto il possibile ma quelli si erano messi d'accordo e... e poi la maledetta sfortuna mi ha perseguitato. Dannazione! Lo dicevo io che dovevamo allenarci di più prima di metterci a giocare sul serio" conclude lui, lanciandoti un sacchettino tristemente floscio.
Metti le poche monete sopravvissute nel tuo borsello prima di riappoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan continua imperterrito a borbottare ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto.
*Etan ha perso l'****80%*** *(arrotondando per difetto) della Dotazione con cui aveva iniziato a giocare. Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il* ***Mazzo di Carte Truccato*** *la sua perdita ammonta "*solo*" al* ***60%*** *della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno, per cui non guadagni alcun Punto Vigore. Se hai con te l'Oggetto: ***Coperta Militare,*** *allora riesci a guadagnare* ***+1 Punti Vigore****.*
Dormi fino al ***44***

28

Rotei il bastone sopra la testa calandolo violentemente contro Moloy. Il primo colpo si abbatte sulla sua spalla sinistra, strappandogli un grido di dolore. Il secondo fendente invece ferisce solo l'aria. Sbilanciato dal tuo stesso impeto ti trovi sul punto di cadere. Recardo Moloy ne approfitta afferrando la verga con una mano, mentre con l'altra tenta di colpirti al viso.
Effettua una Prova su: STAZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d6+d8
Se superi la prova vai al ***15***
In caso contrario vai al ***49***

29

Il marinaio vi fa allineare contro il muro in fondo alla camera. Per un attimo hai l'orrenda certezza che voglia calarvi le brache per impartirvi un umiliante punizione corporale, come era solito fare tuo padre fino a qualche anno fa.
Per fortuna l'uomo si limita a prendere nota dei vostri nomi. Quindi osserva attentamente la camera. Le carte e le monete sparpagliate in terra raccontano chiaramente le vostre attività notturne. Con un ghigno il marinaio si inginocchia e raccatta una a una le monete sparse per infilarsele in tasca.
"Come prova del fatto... voi capite, vero?" sghignazza.
"*Ehi*!" gracchia Terzio, ancora impegnato a massaggiarsi il collo.
"Quelli sono soldi nostri..." interviene Etan, facendo un passo avanti.
Il marinaio solleva lo sguardo. Le sopracciglia sono aggrottate e la fronte è tempestosa. Più che parlare ringhia quando dice: "Spero non mi stiate accusando di rubare, piccoli bastardi! Intanto consideratevi tutti ammoniti per questo! Avete altro da aggiungere?"
Sul viso di Etan si vede che le parole non gli mancherebbero ma Ugeene è rapido ad afferrarlo per le spalle e a tappargli la bocca.
*Sul terzo foglio della Scheda di Alenn segna **+1 Ammonimento**.*
*Se decidi che è meglio star zitto vai al **82***
*Se invece ti ribelli a questo sopruso e vuoi dirne quattro al marinaio vai al **64***

30

Moloy arretra di qualche passo a causa della veemenza del tuo attacco, Eppure ti rendi conto che i tuoi colpi non riescono mai ad essere precisi o violenti come vorresti. Dare dei pugni ad un altro essere umano sembra una cosa da poco nei racconti o nella fantasia, ma la realtà è ben diversa. Un cazzotto mal dato -avevi mirato alla mascella- colpisce invece Moloy sul cranio. Non sai se il tuo avversario ha accusato il colpo, di sicuro tu ti sei fatto malissimo: ti sembra di esserti spezzato la nocca del mignolo. Accecato dal dolore indietreggi, afferrandoti la mano destra in fiamme.
Moloy non aspettava altro! Ti carica a testa bassa. Sei troppo lento per schivarlo e così, in un attimo, ti trovi senza fiato e piegato in due dal dolore. Recardo si raddrizza con il viso deformato da una smorfia di esaltazione. Unisce le mani preparandosi a calarle sulla tua nuca.
Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 7 o meno:** Subisci **-3 Punti Vigore.
- 8 o più:** Subisci **-1 Punti Vigore.
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***
Bonus:** Se hai la Competenza: **Divincolarsi,** riduci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova vai al **24***
*In caso contrario vai al **49***

31

Un improvviso clamore ti distrae dal gioco. Nell'altro gruppo uno dei ragazzi, Terzio, ti pare, ha afferrato il polso di Etan e sta urlando: "E' un ladro. L'ho visto, ti dico!"
Etan strattona il braccio, ha la faccia paonazza, non sai se per l'imbarazzo o per la rabbia. "Lasciami... LASCIAMI!" grida.
"*Shhht*, Zitti, per l'amor di Dio" sussurra Loceres, gesticolando verso la porta chiusa. "Non facciamoci sen..."
Le raccomandazioni di Loceres vengono sovrastate da Terzio che, incurante del rumore, continua a trattenere Etan per un braccio. "BARO!" urla. "Siete un gruppo di imbroglioni. Ha ragione Cucnas a dire che siete feccia..."
In un attimo la mano libera di Etan, stretta a pugno, si abbatte sulla faccia di Terzio, scaraventandolo all'indietro. Non soddisfatto il tuo amico, ora che ha entrambe le mani libere, vola al collo dell'altro.
Ti alzi in piedi ma prima che tu possa intervenire Recardo Moloy ti si para davanti. Con la coda dell'occhio vedi Fullio Loceres raggiungere la porta e, intuendo la piega che stanno prendendo gli eventi, darsela a gambe.
*Segna un Codice: **BR**.*
*Diminuisci di **-1** la tua **Popolarità**, quindi vai al **84***

32

Recardo Moloy ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già in mano leggi le situazioni riportate qui sotto, la prima che trovi che corrisponde al vero indicherà il comportamento di Moloy.
*- Moloy è il giocatore con **più punti**: Non pesca*
- Un altro Giocatore ha più punti di Moloy: Pesca
*- Moloy e primo a parità con un altro Giocatore e ha **5 o + punti**: Non pesca*
*- Moloy e primo a parità con un altro giocatore e ha **4 punti o meno**: Pesca*

*Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Moloy ha preso una **CS,** deve usarla o cambiarla per un'altra carta come indicato qui sotto, usate lo stesso metodo di prima, appena trovate una situazione rispondente al vero applicate subito la conseguenza:*
Scudo.
*- Moloy ha **tre punti** o meno = Cambia*
*- **Moloy** è il giocatore con **più punti =** Usa*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Loceres** = Cambia*
- In ogni altro caso = Usa
Saetta.
*- Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di lui = Usa su quell'avversario.*
*- Moloy ha **tre punti** o meno = Cambia*
*- Moloy è il giocatore con **più punti e può mandare fuori un avversario** =*

Gioca la carta contro l'avversario che può mandare fuori con più punti (in caso di parità manda fuori Alenn)
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*
Tempus.
*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio più alto** = Gioca su di se*
*- Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di se = Usa su quell'avversario.*
*- Se può ridurre il punteggio dell'**unico** avversario con più punti di se, superandolo = Usa su quell'avversario*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

*Quando hai finito con Recardo Moloy, se Loceres ancora non ha giocato, vai a vedere cosa fa al **62**.*
*Oppure se entrambi hanno già giocato, guarda chi ha vinto al **43**.*

33

"Allora come è andata?" domandi.
Devi sorbirti la descrizione dettagliata di tutta la partita di Etan, compresa di ogni suo mirabolante bluff o tentativo di sbirciare le carte mentre gli avversari erano distratti. Ad un certo punto ti rendi conto che ti si stanno chiudendo gli occhi. Così interrompi lo sproloquio di Etan e gli chiedi di rivelarti quanto a vinto. Nel sentire la cifra non riesci a trattenere fischio ammirato.
"E questo è solo l'inizio!" aggiunge lui. "Aspetta che la nostra fama di giocatori si diffonda e vedrai. Faremo soldi a PALATE" conclude, lanciandoti un sacchettino bello gonfio di monete.
Metti i soldi nel tuo borsello prima di riappoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan intanto ricomincia a raccontare della propria superiore astuzia e di come ha condotto il gioco, ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto.
*Etan ha vinto il **40%** (arrotondando per difetto) della Dotazione con cui aveva iniziato a giocare. Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il **Mazzo di Carte Truccato** la sua vincita ammonta, invece, al **60%** della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno, per cui non guadagni alcun Punto Vigore.
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** allora riesci a guadagnare **+1 Punti Vigore**.*
*Dormi fino al **44**.*

34

"Una partita memorabile, da Morante caro" chiosa Fullio Loceres. Non cogli alcuna ironia nelle sue parole, né sembra stia cercando di vantarsi della vittoria. "Peccato dover interrompere così presto ma... non tutti si sono dimostrati all'altezza" aggiunge, lanciando un'occhiata di sghimbescio a Moloy.
"Ladro" la voce del ragazzo dalla faccia cavallina è poco più di un sospiro, ma ha ugualmente il potere di irrigidire il volto di Loceres in una smorfia. "Come hai detto, Moloy, caro?" domanda mielato Fullio.
Moloy freme, seduto davanti ai pochi spiccioli rimastigli. Serra i pugni, due volte, prima di scattare in piedi con il volto stravolto dalla rabbia. "LADRO... BARO" urla rivolto Fullio.
Dalla coperta lì vicino Etan, Terzio e Cristiano smettono di giocare
"Non è possibile che qualcuno abbia così tanta fortuna" continua a starnazzare Recardo, inconsapevole delle lacrime che gli sprizzano dagli occhi. "Tu... strozzino maledetto... con i tuoi *caro di qua*.. e *caro di la*... non hai fatto altro che insultarmi e prendermi in giro per tutto il tempo. Lo hai fatto apposta per distrarmi... per poter meglio imbrogliare..."
"Se tu sei un inetto, non puoi prendertela con me" replica Loceres, gelido. "Io sono un uomo d'affari. Sappi che non permetto a nessuno di darmi del ladro"
*Vai al **19***

35

Moloy non se lo fa ripetere due volte. In un attimo lo vedi volatilizzarsi al di là della porta.
Hai appena un attimo per complimentarti con te stesso per aver risolto la situazione senza l'uso della forza, poi i rumori della colluttazione tra Etan, Terzio e Cristiano ti richiamano alla realtà.
*Vai al **5***

36

Ti scagli contro Moloy. Vedendoti arrivare il ragazzo rincula, rischiando di cadere. Una tintinnante cascata di monetine sommerge la stanza lasciandolo a mani vuote.
"Io... io stavo solo... riprendendo i miei soldi..." balbetta, osservando le monete rotolargli tra i piedi.
"Come no" ribatti. "I tuoi più quelli di qualcun altro"
Il ragazzo serra la mascella in un espressione determinata. Stringe i pugni. Sembra deciso a non rinunciare al denaro senza lottare.
*Riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric per aver preferito salvare i soldi anziché aiutare Etan.*
*Vai al **39***

37

Ti avventi su Recardo. Alla tua gragnola di colpi il ragazzo si difende come meglio può, alzando le braccia per proteggersi la testa e indietreggiando verso la porta.

Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA più STAZZA, la difficoltà è d8+d8+d8

Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Lotta****, riduci la difficoltà di* ***-4***

Se superi la prova, vai al ***18***

In caso contrario vai al ***30***

38

Rapidamente estrai il coltellino facendo balenare l'acciaio della lama davanti al volto impaurito di Moloy.

"C-calma... *e-ehi*, non fare scherzi, da Morante" balbetta, indietreggiando verso la porta.

"Vattene" intimi.

"Su, da Morante, metti via quel coltello"

Imprechi silenziosamente. Speravi davvero che la vista dell'arma inducesse Moloy a fuggire a gambe levate. Invece, a quanto pare, il ragazzo ha bisogno di un ulteriore incentivo.

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10

Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Armi Bianche*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

Se superi la Prova, vai al ***76***

In caso contrario vai al ***56***

39

Attacchi Recardo Moloy a ***calci e pugni****? Vai al* ***37***

Hai ADDOSSO o nella CINTURA, e vuoi usare contro Moloy, l'Oggetto: ***Verga****? Vai al* ***41***

Hai ADDOSSO o nella CINTURA, e vuoi usare contro Moloy, l'Oggetto: ***Coltellino a Serramanico*** *o* ***Coltellino intagliato****? Vai al* ***38***

40

Lentamente, al costo di ciocche di capelli e di innumerevoli imprecazioni, Moloy si incurva all'indietro. Con una ultima torsione del busto lo getti a terra. Ansimante gli monti a cavalcioni per immobilizzarlo.
I rumori della lotta vengono sovrastati dalla voce profonda di un adulto. La stanza è rischiarata dalla luce di una lanterna.
Ti lasci scivolare di lato, permettendo a Moloy di rialzarsi. Poco più in là anche Etan e i suoi due avversari si separano. Il volto di del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi alla base del collo, lasciati dalle dita di Cristiano. Anche Ugeene si è bloccato a metà dei suoi saltelli disperati. Gli occhi sono spalancati in modo quasi comico per la consapevolezza di essere prossimo ad una immeritata punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer***
*Subisci **-1 Punto Vigore** (Fino a un minimo di 1)*
*Vai al **29***

41

In un attimo impugni la Verga di Cucnas e la brandisci minacciosamente.
Alla vista dell'elegante bastone e del lungo staffile che ondeggia alla sua estremità, Moloy retrocede di un paio di passi.
Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus: *Se hai la Competenza: **Armi Bianche** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se superi la Prova, vai al **6***
*In caso contrario vai al **28***

42

Per un minuto tu e Moloy lottate, abbarbicati l'uno all'altro. Molli un pestone al piede del tuo avversario, istintivamente questi solleva da terra il piede e tu ne approfitti per dargli una spallata facendolo rovinare in terra. trascinato dal tuo avversario cadi con tutto il tuo peso sopra di lui. Ti contorci fino a metterti cavalcioni sul tuo avversario.
Lancia un d8. Quanto hai ottenuto?
- 6 o meno:** Vai al **48
- 7 o 8:** Vai al **12

43

Arrivato a questo punto, la Mano è finita. Dove andranno a finire i soldi presenti nel piatto?

- Nel caso tutti abbiano perduto: *I soldi rimangono nel Piatto*
- Se un solo giocatore ha totalizzato 7 punti*: Quel Giocatore prende tutti i soldi presenti nel Piatto.*
- Se più giocatori hanno totalizzato 7 punti*: I soldi nel Piatto sono equamente divisi tra i vincitori.*
- Se nessuno ha fatto 7*: Solo la metà dei soldi presenti nel Piatto vanno al giocatore che è andato più vicino a 7 (o, in caso di parità, ai giocatori che si dividono equamente la vincita). L'altra metà rimane nel Piatto.*

***

A questo punto può essere successa una delle seguenti cose:
*- Alenn è in **bancarotta** (non hai più abbastanza soldi per coprire il PB della prossima Partita) vai al **17***
*- Fullio è andato in **bancarotta** vai al **79***
*- Recardo è andato in **bancarotta** vai al **2***
*- Se hai concluso la 3° o l'8° Partita allora lancia un d10, se ottieni 1 vai subito al **31***
*- Se hai appena vinto con un **7 Reale** puoi scegliere di interrompere la partita e di andare al **26***
*- Se avete disputato ben 10 Partite vai al **26***
*In ogni altro caso rimescola le carte e comincia una nuova Partita: Vai al **51***

44

Ti svegli alle consuete urla dei marinai. Ti trascini verso i bagni. Solo dopo esserti rinfrescato con l'acqua gelata incominci a riacquistare le tue capacità mentali.
Durante la liturgia mattutina una piccola parte della tua mente ripensa alla sera precedente. A quello che hai fatto e a quel che avresti potuto fare.
Inutile starci a rimuginare sopra. In fondo hai ancora tre giorni di viaggio davanti. Ti si presenteranno altre occasioni per vincere la sfida lanciata da Alecsandro.
Come se il pensare a lui lo avesse evocato vedi il giovane Cucnas piazzarsi proprio davanti a te, nella fila di studenti che escono dall'Ostello. Cammina tutto tranquillo, pieno di se come al solito. Lo osservi attentamente ma dal modo in cui si comporta diresti che ancora non ha fatto nessuna mossa per impadronirsi della tua spada.
Vai al **87**

2° Mano.

*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

FULLIO LOCERES - **FL-2.2**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1-2	Pesca			
3	Stà		Pesca	
4-5	Stà			Pesca
6-7	Stà			
Se ha Saetta: -1 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

RECARDO MOLOY - **RM-2.2**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1 - 2	Pesca			
3	Stà	Pesca		
4	Stà		Pesca	
5-6-7	Stà			
Se ha Saetta: -1 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*
*- MOLOY: Scudo: Se il punteggio che ha in mano è **6 o superiore** lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -3 =** usa; **4 o + =** cambia.*
Saetta: se giocandola può mandar fuori l'avversario con il punteggio più alto lo fa, altrimenti la cambia. In caso di parità manda fuori Loceres.
*Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. Altrimenti la cambia.*
*- LOCERES: Scudo: lancia un d6: **1 -5 =** usa; **6 =** cambia.*
Saetta: se giocandola può mandare fuori un avversario la usa. Potendo scegliere manda fuori Alenn.

*Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. Altrimenti la cambia.*

Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno.
*Procedi al **52***

46

Loceres fa cenno a te e a Moloy di rimanere in silenzio per non disturbare il gioco dell'altro gruppo. Intanto raccogliete le vostre cose e vi alzate.
Moloy è il primo ad andarsene, come se avesse una gran fretta di togliere l'incomodo. Fullio, invece, si ferma ancora un istante sulla soglia per stringerti la mano con calore, assicurandoti che ti terrà presente per future partite, una volta arrivati a Vajerlsan.
Uscito anche lui non ti rimane che andare a sederti sulla tua branda e aspettare che Etan termini di giocare. Sei talmente stanco, e le voci dei tre giocatori così piane e monotone che dopo pochi minuti cadi addormentato.
Ti risveglia Etan qualche tempo dopo. La stanza è vuota e Ugeene sta russando con la faccia sprofondata nel libro aperto. Ti rialzi e, assieme a Etan, rassettate alla bell'è meglio la camera. Finalmente vi infilate nelle vostre brande.
*Vai al **50** per vedere quanto ha vinto o perso Etan*

47

Senza troppa fatica neutralizzi i colpi di Cristiano. Con una rapida torsione del busto e uno sgambetto lo fai cadere a terra. Prima che possa rialzarsi gli sei sopra.
Seduto pesantemente sulla schiena del ragazzo sbuffi per tenerlo fermo. Poco più in la Ugeene lotta ancora per separare Etan da un semisvenuto Terzio.
I tuoi inutili richiami alla ragione e quelli, sempre più striduli, di Ugeene vengono sovrastati dalla voce profonda di un adulto. La stanza è inondata dalla luce di una lanterna.
Ti lasci scivolare di lato, permettendo a Cristiano di rialzarsi. Poco più in la anche Etan si separa finalmente da Terzio. Un grosso marinaio incombe su di voi sulla soglia. In una mano tiene sollevata una lanterna, con l'altra trattiene per la collottola Recardo Moloy. L'uomo scaglia verso di voi il ragazzino che rovina in terra disseminando monete tutt'intorno.
*Vai al **29***

48

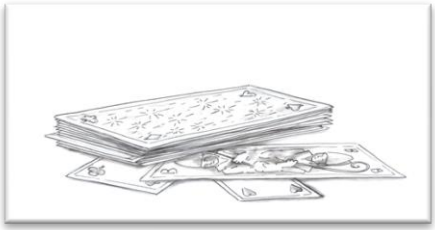
Moloy si contorce sotto di te tentando di morderti ma, non appena gli fai balenare la lama ad un centimetro dagli occhi, si immobilizza.
Le grida sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Velocemente nascondi il coltellino in una tasca interna della giacca e scivoli di lato, permettendo a Moloy di rialzarsi. Poco più in la anche Etan e i suoi avversari si separano. Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi, alla base del collo, lasciati dalle dita di Cristiano.
Ugeene ha ancora la bocca spalancata,lo sguardo è fisso sul marinaio, colmo della certezza di una prossima, immeritata, punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer***
*Vai al **29***

49

Le mani di Moloy si abbattono sulla tua nuca, gettandoti a terra. Prima che tu possa strisciare via Moloy ti si siede cavalcioni sulla schiena. Con una mano ti afferra per i capelli mentre con l'altra ti torce un braccio.
Le tue grida di dolore vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Senti il peso di Moloy scivolarti di dosso, permettendoti di metterti seduto. Poco più in la anche Etan e i suoi avversari si separano. Ugeene fissa il marinaio con gli occhi spalancati per la consapevolezza di essere prossimo ad un'immeritata punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 10 o meno:** subisci **1 Ferite Lievi** e sottrai **-4 Punti di Vigore**.*
***- tra 11 e 14:** subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*
***- 15 o più:** subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-2 Punti di Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*In caso contrario vai al **29***

50

Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 1:** Vai al **68
- 2:** Vai al **27
- 3:** Vai al **33
- 4:** Vai al **21
- 5:** Vai al **22
- 6:** Vai al **61



51

1° Mano.

*Sposta il **Piatto Base** dalla Dotazione di ogni giocatore nel Piatto. Quindi, partendo dal **1° Giocatore** (Alenn, se questa è la prima partita) e procedendo in senso antiorario, determina con il lancio di un d6 e un d10 quale carta viene pescata. Fai una croce sul numero posto sopra la carta. Nel caso venga pescata una carta normale trascrivine il valore in una delle tre sagome vuote poste vicino al nome del giocatore che l'ha presa. Se invece la carta pescata è una **CS** agisci di conseguenza:*

*- ALENN**:** decidi se utilizzarla o cambiarla con un altra carta da pescare dal mazzo.*

*- MOLOY: Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto? **3 o - =** gioca su di se; **4 o + =** cambia.*

Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori qualcuno lo gioca, altrimenti cambia. Potendo scegliere manda fuori Loceres.

*- LOCERES:Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto? **2 o - =** gioca su di se; **3 o + =** cambia.*

Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori qualcuno lo gioca, altrimenti cambia. Potendo scegliere manda fuori Etan.

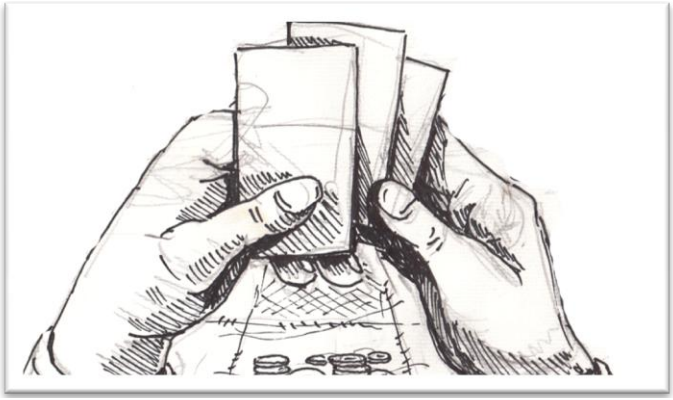
Quando tutti i partecipanti hanno pescato lancia un d6, quanto hai ottenuto?

***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Gioco d'Azzardo** aumenta di **+1** il risultato del dado.*

1-2**. Procedi al **78

3-4.** Procedi al **45

5 o più.** Procedi al **59



3° Mano.

A questo punto Alenn e i suoi avversari possono decidere di ***Lasciare*** *la partita oppure di* ***Continuare*** *a giocare. In caso decidano di giocare dovranno, in base a quanti punti hanno totalizzato fino a questo momento, spostare dalla propria Dotazione al Piatto una diversa quantità di denaro.*

- 3 punti o meno*: per giocare si deve puntare la Puntata Base.*

- 4,5 o 6 punti*: per giocare si deve puntare due volte la Puntata Base.*

- 7 Punti*: Per giocare si deve puntare quattro volte la Puntata Base.*

Dopo aver deciso di continuare a giocare e aver messo i soldi nel Piatto si apre l'ultima fase della partita nella quale tutti i giocatori potranno ***pescare*** *un ultima carta oppure* ***accontentarsi*** *di quelle che hanno in mano. Come sempre le CS vanno giocate subito oppure cambiate. Ricordati di seguire il giusto ordine di gioco partendo dal 1°G e procedendo in senso antiorario. Nella prossima pagina trovi due tabelle grazie alle quali è possibile determinare se Moloy e Loceres decidono di continuare a giocare (e quindi mettere i soldi richiesti nel Piatto) oppure se preferiscono abbandonare questa Partita.*

FULLIO LOCERES				
Quanti punti ha?	Gioca o Lascia? (tira un d6)			
	1 o meno	**2**	**3-4**	**5 o più**
5 o meno	Lascia		Gioca	
6	Lascia	Gioca		
7	Gioca			
Se ha uno Scudo aggiungi +1 al dado				
Se è il 1°G sottrai –1 al dado				
Se Alenn o Recardo hanno 7 punti togli –1 al risultato del dado				
Se Alenn o Recardo hanno meno punti aggiungi +1 al risultato del dado				

Quanti punti ha in mano?	RECARDO MOLOY			
	Gioca o Lascia? (tira un d6)			
	2 o meno	**3-4**	**5**	**6 o più**
3 o meno	Lascia	Gioca		
4-5	Lascia		Gioca	
6	Lascia	Gioca		
7	Gioca			
Se ha uno Scudo aggiungi +1 al dado				
Se Alenn o Loceres hanno 7 punti e lui no togli –3 al risultato del dado				
Se Alenn o Loceres hanno un punteggio (non 7) superiore al suo togli –1 al risultato del dado				

Il fatto di decidere di giocare non comporta automaticamente per Loceres e Moloy di dover pescare una carta. Bisogna quindi determinare se gli avversari di Alenn, coloro che non si sono ritirati dalla partita, è ovvio, ***pescano*** *un altra carta oppure* ***stanno****. Anche in questo caso ricorda di rispettare rigorosamente l'ordine di gioco partendo sempre dal 1°G.*

Per sapere come si comporta Loceres vai al ***62***

Per sapere come si comporta Moloy Vai al ***32***

Se Sia Loceres che Moloy hanno lasciato in questa Mano e Alenn è ancora in gioco vai al ***43***

53

"Altolà" le lunghe dita di Loceres si serrano attorno al tuo polso.

Eri convinto che fosse stato distratto da una violenta imprecazione lanciata da Etan, impegnato a giocare poco più in là. Invece ti trovi il volto largo di Loceres a pochi centimetri dal tuo. Il sorriso, che sembrava stampato indelebilmente selle sue labbra, è sparito, oscurato da un espressione di freddo sospetto.

"Cosa stavi cercando di fare, *esattamente*?" sibila.

Moloy, che invece pare non essersi accorto di nulla, sposta confuso gli occhi sporgenti da te a Loceres.

"Io, *ehm*..."

Se hai segnato il Codice: ***SB****, cancellalo e vai immediatamente al* ***55***

In caso contrario ***Effettua una Prova su: FASCINO a difficoltà d10***

Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Mentire/Recitare*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

Se hai la Competenza: ***Buone Maniere*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

Se superi la prova segnati un Codice: ***SB****, quindi vai al* ***74***

In caso contrario o se è la seconda volta che vieni colto in flagrante vai al ***55***

54

Seppure al costo di un morso e numerosi graffi riesci a spostare le tue ginocchia sulle spalle di Moloy. Metti il bastone, di traverso, sulla sua gola del ragazzo e premi con cattiveria. Le imprecazioni del tuo avversario si trasformano in rantoli terrorizzati.
Le grida sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Ti lasci scivolare di lato, permettendo a Moloy di rialzarsi, e facendo scivolare la Verga in una zona scura sotto ad un letto.
Poco più in la anche Etan e i suoi avversari si separano. Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi, alla base del collo, delle dita di Cristiano. Ugeene si è bloccato a metà dei suoi saltelli. Gli occhi sono spalancati in modo quasi comico per la consapevolezza di essere prossimo ad un'immeritata punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Vai al **29***

55

Le tue confuse giustificazioni vengono accolte gelidamente da Loceres. Ma è Moloy il primo a reagire, non appena comprende cosa è accaduto scatta in piedi, puntandoti conto un dito accusatore. "BARO! Ti ho visto... ho capito... sei un baro!"
Fullio solleva le mani facendo cenno a Recardo di controllarsi, ma prima che possa parlare viene sommerso dal coro di domande sospettose che si levano dai ragazzi dell'altro gruppo. Etan alza la voce ad un volume ancora maggiore per farsi sentire: "Balle!" sbraita. "Alenn non barerebbe mai, credo. Di' come è andata, Alenn"
"*Ehm*, veramente... io"
"E' andata che stava imbrogliando, ecco come è andata" replica Moloy, saltellando sul posto, sempre con il dito puntato contro di te.
"Ora che ci penso" esclama uno dei due ragazzi che giocavano con Etan. "Anche tu, nell'ultima partita, sei stato fortunato. Forse *troppo* fortunato!"
"Prova a ripeterlo, se hai il coraggio" ringhia in risposta Etan.
"BARO!" gli urla in faccia il ragazzo. "Siete un gruppo di imbroglioni. Ha ragione Cucnas a dire che siete feccia..."
In un attimo Etan vola al collo del compagno di scuola. Scatti in piedi per dividere i due, ma Moloy ti afferra per una spalla. Ti volti ad affrontarlo giusto in tempo per vedere Fullio Loceres che, intuendo la piega degli eventi, finisce di afferrare le proprie cose e, spalancata la porta, se la da a gambe.
*Segna un Codice: **BR**, Diminuisci di **-1** la tua **Popolarità**, quindi vai al **84***

56

Menai una serie di fendenti con l'intenzione di spaventare il tuo avversario e farlo fuggire. Il ragazzo arretra verso la porta, tenendo le mani sollevate, a protezione del volto. Certo di aver ormai quasi *convinto* Moloy a scappare, scatti con un'ultima finta al volto, ma incespichi sui tuoi stessi piedi. Il tuo braccio e l'arma slittano ben oltre il corpo di Recardo.
Se non avessi sbagliato mira lo avresti trafitto!
Cogliendo l'opportunità al volo il ragazzo, anziché voltarsi e fuggire, ti afferra il braccio armato piegandolo verso l'esterno per disarmarti. Anche Moloy, come te, non sembra avere grandi esperienze di combattimento; così il vostro scontro si trasforma ben presto in una sorta di tiro alla fune dove la fune è il tuo braccio.
Effettua una prova su: STAZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d6+d8
Se superi la prova vai al ***42***
In caso contrario vai al ***65***

57

"BARO! Ti ho visto... ho capito... sei un baro!" urla a squarcia gola Moloy.
Fullio solleva le mani per cercare di calmare Moloy, dice qualcosa, ma le sue parole sono sommerse dal coro di domande che si levano dai ragazzi dell'altro gruppo.
Etan alza la voce ad un volume ancora maggiore per farsi sentire: "Balle! Alenn non barerebbe mai. Di' come è andata, Alenn"
"Ma certo che non ho..."
"E' andata che stava imbrogliando, ecco come è andata" replica Moloy, saltellando sul posto, sempre con il dito puntato contro di te.
"Ora che ci penso" esclama uno dei due ragazzi che giocavano con Etan. "Anche tu, nell'ultima partita, sei stato fortunato. Forse *troppo* fortunato!"
"Prova a ripeterlo, se hai il coraggio" ringhia in risposta Etan.
"BARO!" gli urla in faccia il ragazzo. "Siete un gruppo di imbroglioni. Ha ragione Cucnas a dire che siete feccia..."
In un attimo Etan vola al collo del compagno di scuola. Scatti in piedi per dividere i due, ma Moloy ti afferra per una spalla. Ti volti ad affrontarlo giusto in tempo per vedere Fullio Loceres che, intuendo la piega degli eventi, finisce di afferrare le proprie cose e, spalancata la porta, se la da a gambe.
Diminuisci di ***-1*** *la tua* ***Popolarità****, quindi vai al* ***84***

58

Nonostante i tuoi sforzi in pochi secondi vieni schiacciato a terra. Cristiano si siede cavalcioni sulla tua schiena. Con una mano ti afferra per i capelli mentre con l'altra ti torce un braccio, con cattiveria. Le tue grida di dolore e quelle, sempre più stridule, di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Senti il peso di Cristiano scivolarti di dosso. Poco più in la anche Etan si separa da Terzio. Un grosso marinaio incombe su di voi dalla soglia. In una mano tiene alta una lanterna, con l'altra trattiene per la collottola Recardo Moloy. L'uomo scaglia verso di voi il ragazzino che rovina in terra, disseminando monete tutt'intorno.
Lancia un d6 e somma il risultato ai tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 12 o meno:** Subisci **1 Ferite Lievi** e sottrai **-4 Punti di Vigore.
***- 13 o più:** Subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*Altrimenti vai al **29***

59

2° Mano.
*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

FULLIO LOCERES - **FL-2.3**				
Quale carta ha in Mano?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1-2	Pesca			
3	Stà	Pesca		
4-5	Stà		Pesca	
6-7	Stà			
Se ha Scudo +1 al dado				

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

RECARDO MOLOY - **RM-2.3**				
Quale carta ha in Mano?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1-2-3-4	Pesca			
5	Stà	Pesca		
6-7	Stà			
Se ha Saetta: -2 al dado				

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*
*- MOLOY: Scudo: Se il punteggio che ha in mano è **7** lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -3 =** usa; **4 o + =** cambia.*
Saetta: se giocandola può mandar fuori l'avversario con il punteggio più alto lo fa, altrimenti la cambia. In caso di parità manda fuori Loceres.
*Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **7 punti** la usa su di se. Altrimenti la cambia.*
*- LOCERES: Scudo: lancia un d6: **4 o - =** usa; **5 o + =** cambia.*
Saetta: se giocandola può mandare fuori un avversario la usa. Potendo scegliere manda fuori Moloy.
*Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. Altrimenti la cambia.*

*Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno. Procedi al **52***

60

Il giorno dopo sei talmente stordito che neppure le urla dei marinai riescono a svegliarti. Etan e Ugeene devono aiutarti a rivestirti e ti sorreggono per tutto il tragitto fino al salone dell'Ostello. Solo verso la fine della funzione religiosa incominci a riprenderti.
Noti che da molti tavoli, sia di *prelati* che di *laici*, arrivano occhiate di scherno e sussurri maligni. Nonostante il tuo stato mentale non ci metti molto a capire che quanto accaduto ieri sera è ormai di dominio pubblico. L'accusa di essere degli imbroglioni, la rissa, e il tuo svenimento, come se fossi una femminuccia, sono sulla bocca di tutti.
Terminata la funzione Etan ti porge un sacchetto con poche monete: tutto quel che è riuscito a recuperare da per terra.
*Diminuisci di **-1 la Popolarità**.*
*Indipendentemente da quanto avessi vinto o perduto durante la partita di ieri ora nel borsello hai solo un 10+d10 in Centesimi. Vai al **23***

61

"Allora come è andata?" Domandi.
Come se gli avessi dato il là, Etan ti racconta dettagliatamente tutta la sua partita, soffermandosi in particolar modo su come la fortuna gli sia stata sempre nemica e sul sospetto, più che fondato, che i suoi avversari imbrogliassero. Ad un certo punto ti rendi conto che ti si stanno chiudendo gli occhi, così lo interrompi e gli chiedi quanto a perso. Nel sentire la cifra non riesci a trattenere un commento. "Porca miseria, ti hanno spennato!"
"Non è colpa mia" ribatte lui. "Quei due erano professionisti! Avrei voluto vedere te. Ho fatto il possibile ma quelli baravano come dei dannati e..."
"La sfortuna" suggerisci con un sospiro di rassegnazione.
"Esatto! La maledetta sfortuna che mi ha perseguitato. Dannazione! Lo dicevo io che dovevamo allenarci di più prima di metterci a puntare sul serio" conclude Etan, lanciandoti un sacchettino tristemente floscio.
Trasferisci le poche monete sopravvissute nel tuo borsello prima di appoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan continua a borbottare ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto.
*Etan ha perso il **60%** (arrotondando per difetto) della Dotazione con cui aveva iniziato a giocare.*
*Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il **Mazzo di Carte Truccato** la sua perdita ammonta "solo" al **40%** della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno davanti. A causa di questo e della nottata emozionante, non guadagni alcun Punto Vigore.
*Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** allora riesci a guadagnare **+1 Punti Vigore**.*
*Dormi fino al **44***

62

Fullio Loceres ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già in mano leggi le situazioni riportate qui sotto, la prima che trovi che corrisponde alla situazione attuale indicherà il comportamento di Loceres.

*- Loceres è il giocatore con **più punti** e NON è il **1°G**: Non pesca.*
*- Loceres è il giocatore con **più punti**, NON ha **7 punti** ed è il **1°G** = Pesca.*
- Un altro Giocatore ha più punti di Loceres: Pesca
*- Loceres è **primo a parità** con un altro Giocatore e ha **6 o + punti**: Non pesca*
*- Loceres è **primo a parità** con un altro giocatore e ha **5 punti o meno**: Pesca*

*Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Loceres ha preso una **CS** deve usarla o cambiarla per un altra carta come indicato qui sotto, usate lo stesso metodo di prima, appena trovate una situazione rispondente al vero applicate subito la conseguenza:*

Scudo.
*- Loceres ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- Loceres è il giocatore con **più punti =** Usa*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Loceres** = Cambia*
- In ogni altro caso = Usa

Saetta.
*- Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di lui = Usa su quell'avversario.*
*- Loceres ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- Loceres è il giocatore con **più punti** ed è il **1°G** = Gioca la carta contro l'avversario che può mandare fuori con più punti (in caso di parità manda fuori Alenn)*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

Tempus.
*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio di 7** = Gioca su di se*
*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio più alto** e NON è il **1°G** = Gioca su di se*
*- Se può mandare fuori **l'unico** avversario con più punti di se e NON è il **1°G** = Usa su quell'avversario.*
*- Se può ridurre il punteggio dell'**unico** avversario con più punti di se, superandolo, e NON è il **1°G** = Usa su quell'avversario*
*- Se usandola su di se diventa il Giocatore con **più punti** = Gioca su di se*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

*Quando hai finito con Fullio Loceres procedi con il gioco. Se Moloy ancora non ha giocato puoi vedere cosa fa al **32***
*Oppure se tutti e due hanno già giocato guarda chi ha vinto al **43***

63

"E questo è quanto ci rimane" concludi, dopo aver contato per la seconda volta le monetine recuperate alla luce dell'ultimo mozzicone di candela.
"E io che stavo anche stravincendo" borbotta Etan.
Infili la manciata di spiccioli nel borsello e lanci un'occhiata a Ugeene; deve star facendo uno sforzo ciclopico per trattenersi dal commentare l'esito della serata. Se dalle sue labbra tirate non esce alcun suono, però, la sua espressione è eloquente. Tanto che persino Etan intuisce che non è il caso di aggiungere altro.
"Vediamo se riusciamo a dormire un po' prima della sveglia" borbotti, felice che entrambi i tuoi amici abbiano deciso di mettere una pietra sopra sull'accaduto senza alimentare polemiche su *chi ha colpa di cosa*.
Le ore rimaste per il sonno sono così poche che guadagni solo ***+1 Punti Vigore****. (Se hai con te l'Oggetto:* ***Coperta Militare*** *guadagni* ***+2 Punti Vigore****). Prosegui al* ***44***

64

Mentre trattieni Etan il marinaio continua tranquillamente a riempirsi le tasche dei vostri soldi. La sua espressione è rilassata, come se non stesse facendo nulla di male. Non riesci a tollerarlo!
"Smetta immediatamente di raccogliere quelle monete" gli intimi. "Forse noi stavamo contravvenendo alle regole" aggiungi. "Ma quello è denaro nostro e lei non può prenderlo!"
"E chi pensa di impedirmelo? Forse tu, moscerino?" sorride l'uomo, mostrando un incisivo d'oro incrostato di sporcizia.
"Non da solo!" interviene Etan, scrollandosi via Ugeene.
L'uomo sbuffa. Si raddrizza. Non sembra avere il minimo timore di voi. D'altronde Etan, che è il più alto, gli arriva a malapena all'altezza del petto ed un suo braccio ha la circonferenza di una tua coscia.
"Sappia che se continuerà a prendere quei soldi vi denuncerò a... al vostro capitano" esclami, rendendoti conto che metterla sul piano fisico sarebbe la cosa più stupida della tua vita. Dall'espressione che si dipinge sul volto dell'uomo pensi di aver colto nel segno. Il militare socchiude le palpebre e avanza di un passo. Vieni investito dal suo odore acre.
"Non vedo perché il capitano dovrebbe darti retta!" ti fiata contro. Stringi i denti e alzi lo sguardo per incrociare quello dell'uomo.
Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d12
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Convincere****, riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Empatia****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se possiedi l'Oggetto: **Passepartout *di Nergorio***, *riduci la difficoltà di* ***-2****. (Sei abituato ad affrontare gli adulti. Inoltre, proprio perché hai seguito il tuo istinto di combattere le ingiustizie sempre e comunque, aumenta di* ***+1 i tuoi Punti Volontà****)*
Se superi la prova vai al ***13***
In caso contrario vai al ***20***

65

Per un minuto tu e Moloy lottate, abbarbicati l'uno all'altro. Lentamente ma inesorabilmente ti rendi conto di venire spinto verso terra. Il tuo braccio viene lentamente piegato ad un angolazione sempre più dolorosa. Alla fine, con una mezza rotazione dell'anca Moloy ti scaraventa a terra. La tua unica soddisfazione è che riesci a trascinare il tuo avversario al suolo.
Lancia un d8. Quanto hai ottenuto?
- 5 o meno: *Vai al* ***71***
- 6 o più: *Vai al* ***81***

66

Quello che succede dopo è un incubo ad occhi aperti. Un sogno nel quale stranamente non sei il protagonista bensì un semplice spettatore.
Ben presto le grida di aiuto del marinaio attirano altri adulti e la stanza diviene improvvisamente molto affollata. Un uomo si china su Moloy, un altro ti afferra per il bavero della giacca, urlandoti in faccia qualcosa di incomprensibile. Poco dopo -o forse molto dopo, non sapresti- un ufficiale varca la soglia. Ha due sottili baffetti impomatati, degli occhialetti *pince-nez* e una sottile rete di rughe che gli attraversa orizzontalmente la fronte.
Rimani ad osservare affascinato il gioco delle rughe che si intersecano mutevoli, ora contraendosi ora distendendosi, mentre il nuovo venuto si china su Recardo e lo esamina. Arrivano altri due marinai. Portano una fascia bianca al braccio ed una barella. Finalmente Moloy viene portato via. L'ufficiale dalla fronte mutevole ti si avvicina. Qualcuno alle sue spalle gli domanda qualcosa. "Se la caverà! forse gli rimarrà una cicatrice..." risponde l'uomo con gli occhialetti, continuando a fissarti. Il senso delle sue parole si perde nel nulla mentre l'ufficiale ti scruta le pupille e ti passa un dito davanti agli occhi. "Questo è solo sotto shock" sentenzia .
Ridacchi. Che suono stupido e irritante ha quella parola! *Shockshockshock*! Sembrano tante pigne che cadono su una catasta di legna marcia.
L'uomo estrae una grossa siringa di ottone e vetro da una borsa che non avevi notato fino ad ora. Disinteressato sposti lo sguardo intorno, alla ricerca dei tuoi amici. Etan è seduto sulla sponda del letto a braccia conserte. Ugeene invece sta gesticolando forsennatamente, parlando a mitraglia, con due marinai. Un leggero pizzicore al braccio riporta la tua attenzione sull'ufficiale. Incroci i suoi occhi cerulei. Le sue pupille, dietro gli occhialetti, sembrano ingrandirsi, sempre di più.
"Dormirà come un sasso fino a domani" è l'ultima cosa che senti. Poi sprofondi nell'oscurità.
Grazie alle cure mediche ricevute, nonostante le pochissime ore di sonno che ti rimangono, riesci a guarire ***1 Ferita Live*** *e recuperi* ***+2 Punto Vigore****.*
*Vai all'****85***

Preso dalla frenesia del combattimento e dall'urgenza di mettere fuori gioco Moloy per poi poter aiutare Etan, sollevi il bastone e, con tutta la tua forza, lo cali sulla testa del ragazzo... colpendo il pavimento di legno a pochi centimetri dal suo orecchio. Il tuo avversario si dimena, morde, graffia e scalcia ma dopo il secondo colpo, questo andato a segno, smette di agitarsi, vedi la paura farsi largo sul suo volto. Cali nuovamente la Verga colpendo il ragazzo con l'estremità coperta di bronzo vicino alla tempia. Per la terza volta sollevi il bastone e stai per calarlo ancora quando davanti agli occhi ti compare il viso terrorizzato di Ugeene. Ti sta urlando qualcosa ma le sue parole vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.

Finalmente la coscienza di quel che sta accadendo si fa strada nella tua mente ottenebrata. Ti lasci scivolare di lato. Poco più in là anche Etan e i suoi due avversari si separano.

Dopo il primo urlo il Marinaio si è zittito e ora sta guardando nella tua direzione con espressione attonita. Abbassi lo sguardo e, con un moto di orrore, vedi il corpo di Moloy immobile ai tuoi piedi: un sottile rivolo di sangue cola dalla tempia perdendosi tra i capelli scuri. Frastornato ti osservi le mani. Stringi ancora in mano la Verga di Cucnas. L'estremità terminante in un solido pomolo di bronzo è lordo di sangue.

Colto da un senso di nausea lasci cadere il bastone.

Intanto il marinaio si è affacciato alla porta e sta chiamando i soccorsi. Ugeene ti guarda come se fossi un mostro mentre Etan si massaggia il collo, corrucciato, cercando di capacitarsi dell'accaduto.

A causa dello shock per quanto hai fatto perdi ***-2 Punti Volontà***

Diminuisci di **-2 il Grado di Amicizia** *con Ugeene Ciric e* **-1 il Grado di Amicizia** *con Etan Luxer*

Cancella l'Oggetto: ***Verga****. Infatti questa ti verrà sequestrata. Scriviti un appunto sulla scheda: d'ora in poi quando ti verrà chiesto se* Possiedi *la Verga dovrai comportarti come se l'avessi (poiché ai fini di gioco l'hai sottratta a Nicco Cucnas con tutto ciò che ne consegue). Non avrai però l'oggetto con te per cui alla domanda se* Hai con te l'Oggetto: Verga *la risposta dovrà essere sempre negativa.*

Vai al ***66***

68

"Allora come è andata?" domandi.
Devi sorbirti la descrizione dettagliata di tutta la partita di Etan, comprensiva di ogni suo mirabolante bluff o tentativo di sbirciare le carte mentre gli avversari erano distratti. Ad un certo punto ti rendi conto che ti si stanno chiudendo gli occhi. Così interrompi lo sproloquio del tuo per farti dire quanto a vinto. Quando te lo dice non riesci a trattenere un commento: "Tutto qui?"
"Come sarebbe a dire *tutto qui*" ribatte lui. "Quei due erano professionisti! Avrei voluto vedere te. Ti assicuro che questa è una vittoria fenomenale... sul piano morale, per lo meno" conclude, lanciandoti un sacchettino tintinnante. Metti le monete nel tuo borsello prima di riappoggiare la testa al cuscino. Dal suo letto Etan continua imperterrito a raccontarti della perfida astuzia di Terzio o della fredda sagacia di Cristiano ma ormai la sua voce è solo un ronzio indistinto.
*Etan ha vinto il **10%** (arrotondando per difetto) della sua Dotazione iniziale.*
*Se prima di iniziare la partita avevi deciso di far usare a Etan il **Mazzo di Carte Truccato** la sua vincita ammonta, invece, al **20%** della sua Dotazione iniziale.*
Aggiorna i soldi nel tuo Borsello.
*Ormai ti rimangono pochissime ore di sonno per cui non guadagni alcun Punto Vigore. Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** allora riesci a guadagnare **+1 Punti Vigore**.*
*Dormi fino al **44***

69

Dovresti già avere una fotocopia della Plancia di Gioco da Ter, fatta durante la lettura del Capitolo 3.
*Nel riquadro in basso a sinistra scrivi il nome di Recardo Moloy e i suoi fondi che equivalgono a **75 cent**. In quello a destra scrivi che Fullio Loceres ha una dotazione di ben **200 Cent**. Per quanto riguarda Alenn dimezza i centesimi in suo possesso. Metà verranno usati da Etan (scoprirai in seguito se avrà vinto o perso) l'altra metà li userà Alenn.*
*Il **Piatto Base** è di **1 Centesimo**. Alenn è il primo giocatore di turno (1°G), dopodiché questo ruolo passerà al giocatore successivo in senso antiorario come di consueto. Aggiorna le Partite disputate usando i numeri segnati nella parte in basso a destra della Plancia di Gioco e ricorda che a ogni nuova Partita il Piatto Base aumenta di +1 Cent. Così se arriverete a disputare la decima partita senza che il gioco sia stato interrotto per qualche altro motivo il PB ammonterà a ben 10 Cent.*
*La difficoltà per **barare** è **d10**, Il bonus per la Competenza: **Velocità di Mano** è **-1** e quello per **Gioco d'Azzardo** è **-1**. Se **vieni colto sul fatto** a barare devi recarti al **53**. Segna questi dati sulla Plancia di Gioco.*
*Quando hai aggiornato la Plancia di Gioco e ti senti pronto inizia a disputare la 1° partita andando al **51***

70

Ti lanci fuori dalla porta. Il più rapidamente possibile percorri il corridoio alla ricerca qualcuno. Sei sicuro che debbano esserci dei marinai con il compito di sorvegliare gli studenti durante la notte. devi solo trovarli. In fretta! Sei talmente assorto che quasi vai a sbattere contro un militare di ronda. Prima che tu possa dire o fare qualunque cosa questi ti afferra per un braccio.
"Signore" boccheggi. "Nella mia camera... c'è bisogno d'aiuto"
Con un violento scrollone l'uomo ti zittisce. "Cosa fai in giro a quest'ora di notte, moccioso? Lo sai che è proibito?"
"No, lei non capisce... deve aiutarmi! In camera mia, si stanno picchiando..."
Evidentemente qualcosa nel tono della tua voce co,plisce l'uomo perché, finalmente, si decide a dire: "Portami la!"
Il militare si fa condurre fino alla camera. Nel sentire i rumori della rissa e le strilla acute di Ugeene l'uomo si precipita all'interno. Scontrandosi con Recardo Moloy che stava in quel momento uscendo, con un lembo della camicia sollevato per contenere una gran quantità di monete. Travolto dalla massa dell'adulto Moloy cade all'indietro, inondando la stanza con una pioggia di denaro.
Al risuonare della voce adirata dell'uomo l'intrico dei corpi di Etan, Cristiano e Terzio, si scioglie come per magia. Ugeene è tutto scarmigliato, nel tentativo di dividere i litiganti, si deve essere beccato più di un cazzotto.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con **Etan Luxer.***
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric.***
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer.***
*Vai al **29***

71

Ti contorci ma Moloy ti è atterrato sopra. Ora, messosi a cavalcioni sopra di te, ti torce il braccio fino a che non lasci cadere l'arma, e poi ancora, strappandoti grida di dolore sempre più alte. Le tue urla vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene rischiarata dalla luce di una lanterna.
Senti il peso di Moloy scivolarti via. Ti metti seduto. Poco più in la anche Etan e i suoi avversari si separano. Il viso del tuo amico è color vinaccia, a parte i segni bianchissimi, alla base del collo, lasciati dalle dita di Cristiano. Ugeene ha la bocca spalancata e lo sguardo è fisso sul marinaio. Si sta rendendo conto che quasi sicuramente riceverà un'immeritata punizione.
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Segna **1 Ferita** sullo Stato di Salute di **Etan Luxer***
Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 12 o meno:** subisci **0 Ferite Lievi** e perdi **-4 Punti di Vigore**.*
***- 13 o più:** subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-2 Punti di Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*In caso contrario vai al **29***

72

Ignori Moloy, concentrandoti sul compito di liberare il collo di Etan dalle dita di Cristiano. Il ragazzo però non sembra intenzionato a lasciarti fare, così si mette a sferrare calci con violenza. Vieni colpito, prima ad uno stinco e un attimo dopo al ginocchio della medesima gamba, ma ostinatamente continui a cercare di separare Cristiano da Etan. Finalmente la presa di Cristiano cede e, tutti e tre rotolate in terra.
"Tienilo... **nnf**... fermo, io... io evito a Etan di ammazzare quell'altro" ansima Ugeene.
Come il tuo amico lascia la presa, per andare a separare gli altri due, Cristiano ti si rivolta contro, tempestandoti di pugni e calci.
*Subisci **-1 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: STAZZA più ROBUSTEZZA più DESTREZZA, la difficoltà è d6+d8+d8***
Bonus**: Se hai la Competenza: **Lotta** diminuisci la difficoltà di **-4
*Se superi la prova vai al **47***
*In caso contrario vai al **58***

73

Ti contorci, riuscendo a scivolare di lato proprio mentre Moloy cala la sedia. Solo all'ultimo istante il ragazzo tenta, con poco successo, di frenare il colpo. Una gamba della sedia si spezza contro il pavimento mentre l'altra strappa un grido di dolore a Cristiano.
"Io... io... scusa" balbetta Recardo con gli occhi sgranati.
Non approfittare ora della confusione di Moloy sarebbe da stupidi, pensi. Così con un calcio alle gambe lo fai stramazzare a terra. Inferocito per essere stato aggredito alle spalle gli monti a cavalcioni e gli afferri le braccia per immobilizzarlo.
Proprio in quel momento le grida sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene inondata dalla luce di una lanterna.
Ti lasci scivolare di lato, permettendo a Moloy di rialzarsi. Lanci una veloce occhiata ai tuoi amici: Etan si sta massaggiando il collo, il volto ancora congestionato. Ti fa un mezzo sorrisetto e prova a mormorare qualcosa. Dalle labbra gli esce solo un verso rauco ma intuisci volesse dirti: "*Grazie*".
Ugeene, invece, ha lo sguardo fisso sul marinaio. Gli occhi sono spalancati in modo quasi comico per la consapevolezza di essere prossimo ad una immeritata punizione.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Vai al **29***

Le tue confuse giustificazioni vengono accolte, inspiegabilmente, da un rilassarsi dei tratti del viso di Loceres e dal riaffiorare del suo ineffabile sorriso. Con un cenno della mano Fullio zittisce sia te che Moloy, che continuava a chiedere cosa fosse successo. "Sono sicuro che si è trattato di un malinteso" dice. "In fondo non posso credere che un da Morante, il figlio del Vescovo Eralto da Morante, si abbassi a barare per pochi spiccioli. No! Una cosa simile diverrebbe di dominio pubblico in un istante. Cosa ne sarebbe, a quel punto, della sua credibilità? Per questo non credo che Alenn possa essere *davvero* così avventato da cercare di imbrogliare"
Moloy osserva, con la bocca spalancata, l'altro ragazzo, cercando di capire dove quello strano monologo possa condurre. Dal canto tuo, se non fossi così umiliato per essere stato scoperto, probabilmente ti sentiresti molto offeso nel sentire Loceres che parla di te come se non ti trovassi neppure lì. E in più dandoti del cretino!
"Ovviamente dobbiamo sospendere questa mano" continua Loceres, provocando energici cenni d'assenso da parte di Moloy. "Innanzitutto ridividiamoci da bravi amici questo misero piatto" continua, dividendo equamente i soldi presenti nel Piatto tra se e Moloy e continuando ad ignorarti. "Quindi aspettiamo che da Morante dimostri la propria buona fede, prima che i nostri vicini di gioco si facciano un idea sbagliata" conclude.
"*Ehm*..." mormori, rendendoti conto che il gruppo di cui fa parte Etan si è fatto silenzioso. Pur continuando la loro partita i tre stanno origliando per capire cosa stia succedendo. Anche Ugeene, che fino ad ora si era ostinato a fingere di leggere, ha sollevato la testa dal libro e sta seguendo la scena incuriosito.
Vedendoti incerto su cosa fare Loceres si protende in avanti, divide in tre parti sommariamente uguali i tuoi soldi, prendendo per se un terzo e dandone un altro a Moloy. Quindi rivolto a quest'ultimo dice: "Per quanto mi riguarda questa spontanea dimostrazione di buona fede è sufficiente. Se anche per te è così, Recardo, penso che potremo cominciare una nuova partita senza indugio"
Moloy annuisce, fissando con la bocca spalancata l'inaspettato bottino finito nelle sue tasche. Loceres con aria serafica prende le carte e le mescola. Devi reprimere l'istinto a prenderlo a male parole. Infatti su una cosa a ragione: la tua già difficile situazione tra le mura di Vajerlsan potrebbe divenire insostenibile se trapelasse la notizia che sei un baro e un imbroglione.
Dividi per due i cent presenti nel Piatto e aggiungine una parte alla Dotazione di Loceres e l'altra a quella di Moloy.
Dividi per tre la tua Dotazione e aggiungine una parte alla Dotazione di Loceres un altra a quella di Moloy e tieniti per te l'ultima. In caso il conto non sia pari tieniti il disavanzo.
*Torna al **51** per iniziare una nuova partita. Il Giocatore di Turno è lo stesso di questa partita appena annullata.*

75

Mentre ti contorci in cerca di scampo Moloy cala su di te la sedia per la seconda volta. Una gamba si spezza, colpendoti tra le scapole, l'altra strappa un urlo di dolore a Cristiano. Prima che tu possa strisciare via Moloy, abbandonata l'arma ormai in frantumi, ti balza sulla schiena, afferrandoti un braccio e torcendotelo dolorosamente.
Proprio in quel momento le grida sempre più stridule di Ugeene vengono sovrastate dalla voce profonda di un adulto. La stanza viene inondata dalla luce di una lanterna.
Senti il peso di Moloy scivolarti via di dosso, permettendoti di metterti seduto. Lanci un'occhiata ai tuoi amici: Etan si sta massaggiando il collo, il volto ancora congestionato. Ti fa un mezzo sorrisetto e prova a mormorare qualcosa. Dalle labbra gli esce solo un verso rauco ma intuisci volesse dirti: "*Grazie*". Ugeene, invece guarda il marinaio colpito dalla consapevolezza di essere prossimo ad una immeritata punizione.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer*
*Diminuisci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric*
*Lancia un **d6** e somma il risultato ai tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*
***- 10 o meno:** Subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-5 Punti Vigore**.*
***- Tra 11 e 15:** Subisci **1 Ferite Lievi** e sottrai **-4 Punti di Vigore**.*
***- 16 o più:** Subisci **0 Ferite Lievi** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*Altrimenti vai al **29***

76

Fai sibilare la lama vicino all'orecchio di Moloy quindi, con un rapido movimento laterale, fai una finta a destra, mollandogli un calcio al fianco sinistro. Il ragazzo rincula di un paio di passi, andando a sbattere contro lo stipite della porta.
Giusto per essere sicuro che abbia capito la situazione fai un ultimo affondo, disegnando una lunga linea rossa sul palmo della mano di Moloy. Con gli occhi fuori dalle orbite per lo spavento il ragazzo si fissa il taglio da quale stilla qualche goccia di sangue. E' talmente sconvolto che devi invitarlo con un cenno della mano ad andarsene. Senza bisogno di farselo ripetere una seconda volta Recardo imbocca la porta e si lancia in una fuga scomposta lungo i corridoi dell'Ostello.
Risolto questo problema ti volti verso Etan. Il colorito violaceo che nel frattempo ha assunto il suo volto ti suggerisce che non è il momento di perdere tempo in inutili appelli alla ragione.
*Vai al **5***

77

"Vattene" intimi con voce piatta.
Moloy ti guarda con espressione colpevole. "Io..." balbetta.
"Conto fino a tre, poi ti faccio male se non te ne sei andato"
"Ma..."
"Uno!"
Moloy indietreggia fino a sbattere con la schiena contro lo stipite della porta
"Due!"
Il ragazzo si passa la lingua sulle labbra, guardandosi attorno.
Effettua una Prova su: STAZZA più FASCINO, la difficoltà è d10+d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Convincere** diminuisci la difficoltà di **-2
Se hai ADDOSSO o nella CINTURA uno dei seguenti Oggetti:
Coltellino a Serramanico, Coltellino intagliato o Verga** e decidi di impugnarlo minacciosamente riduci la difficoltà di **-1
*Se superi la prova vai al **35***
*In caso contrario vai al **83***

78

2° Mano.
*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Etan e Ugeene invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

FULLIO LOCERES - **FL-2.1**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1	Pesca			
2-3-4	Stà		Pesca	
5-6-7	Stà			
Se ha Saetta: -1 al dado				
Se ha Scudo +1 al dado				

RECARDO MOLOY - **RM-2.1**				
Quale punteggio?	**Lancia un d6**			
	1-2	**3-4**	**5**	**6**
1 - 2 - 3	Pesca			
4-5	Stà			Pesca
6-7	Stà			
Se ha Scudo +1 al dado				

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*
*- MOLOY: Scudo: Se il punteggio che ha in mano è **5 o superiore** lo usa. In caso contrario lancia un d6: **1 -2 =** usa; **3 o + =** cambia.*
Saetta: se giocandola può mandar fuori l'avversario con il punteggio più alto lo fa, altrimenti la cambia. In caso di parità manda fuori Alenn.
*Tempus: Se usandola può mandare fuori un avversario la usa. In alternativa, se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. In tutti gli altri casi la cambia.*
- LOCERES: Scudo: lo usa in ogni caso.
Saetta: se giocandola può mandare fuori un avversario la usa. Potendo scegliere manda fuori Alenn.
*Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. In alternativa se usandola può mandare fuori un avversario la usa. Altrimenti la cambia.*

Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno.
*Procedi al **52***

79

Fullio scuote la testa nel constatare che dei suoi averi non è rimasto praticamente nulla. Con tuo stupore quando solleva il viso, vedi che sta sorridendo. "Questa si che è stata una partita, Alenn caro" dice, annuendo vigorosamente. "Ti assicuro che non mi era mai capitato di farmi mettere nel sacco in questo modo. I miei complimenti!"
Annuisci, tirando un sospiro di sollievo.
*Cancella un eventuale Codice: **SB**. Aumenta la tua **Popolarità** di **+1***
*Se Recardo Moloy ha almeno 50 Centesimi vai al **46***
*Se invece non ha 50 cent non può riscattare il proprio debito. Puoi proporre tu a Fullio di acquistare il debito di Moloy. In questo caso vai al **7***
*Oppure se non sei interessato procedi al **46***

80

Analizzi la situazione. Siete tre contro tre, ma solo se Ugeene si decidesse a intervenire nella lotta. Cosa tutt'altro che scontata. Il tuo primo istinto sarebbe di correre in aiuto di Etan. Questo però ti esporrebbe ad un attacco alle spalle da parte di Moloy che, ora come ora, sembra indeciso sul da farsi ma vedendoti voltargli la schiena non esiterebbe ad attaccarti. A conti fatti, per quanto ti dispiaccia per Etan, il tuo amico dovrà arrangiarsi da solo ancora per qualche istante mentre tu metti fuori gioco Recardo Moloy.
*Attacchi Moloy con tutta la tua forza per coglierlo di sorpresa? Vai al **39***
*Intimi a Moloy di andarsene, minacciandogli di fargli del male? Vai al **77***

81

Un improvviso senso di calore all'altezza dell'addome distoglie la tua attenzione dal combattimento. Moloy ti è atterrato sopra e ora si sta divincolando nel tentativo di mettersi cavalcioni sopra di te. Lo ignori. La sensazione di calore si sta spandendo rapidamente, diventando sempre più profonda. Non si tratta *proprio* di dolore, è più come un malessere intenso che va allargandosi a macchia d'olio. Al calore si accompagna un senso di umidità al fianco.
Moloy è riuscito finalmente a piantarti le ginocchia sugli avambracci, ma nemmeno questo ti fa male. Leggermente nauseato lo osservi mentre solleva i pugni, invece di colpirti però il ragazzo rimane paralizzato nel vedere le proprie mani sporche di rosso.
In un attimo Recardo scivola lontano da te.
Lentamente, concentrato esclusivamente nel tentativo di contrastare la marea crescente della nausea, ti tasti l'addome. Senti i bordi tagliati della tua camicia, esplori lo strappo fino ad arrivare alla carne pulsante, viscida a causa del tuo stesso sangue.
Una voce profonda riempie come un onda colorata la camera. A questa risponde la vocina spaventata di Ugeene, ti sembra stia facendo il tuo nome. Ecco di nuovo la voce dell'adulto. Ora sembra spaventato. Sta chiamando qualcuno, aiuto.
Un attimo dopo un volto barbuto spunta davanti al tuo ristretto campo visivo. Una zaffata di alito pestilenziale spezza ogni residua difesa alla nausea. Ti pieghi in due per vomitare. Non sai se ci sei riuscito oppure se sei svenuto prima.
Lancia un d10 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 16 o meno: *subisci* ***1 Ferita Profonda*** *e sottrai* ***-8 Punti di Vigore****.*
- tra 17 e 20: *subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e sottrai* ***-8 Punti di Vigore****.*
- 21 o più*: subisci* ***1 Ferite Lieve*** *e sottrai* ***-4 Punti di Vigore****.*
Che tu sia svenuto o meno vai al ***86***

82

Sei paia di occhi osservano il marinaio fare incetta delle monete.
Tu e Ugeene dovete lottare per tenere fermo Etan ed impedirgli di dirne quattro al militare.
Solo quando la maggior parte delle monete è finita nelle tasche dell'uomo, questi si decide a rialzarsi. Vi lancia un'occhiata soddisfatta quindi, con fare quasi amichevole, fa cenno a Moloy, Terzio e Cristiano di uscire.
Giunto alla soglia l'uomo si volta un ultima volta verso di voi, ammicca, portandosi un ditone tozzo alle labbra. "A nanna, piccolini. Domani arriva presto" chioccia. Lo sentite canticchiare mentre si allontana trascinandosi dietro i tre ragazzi.
Con uno strattone Etan si libera dalla vostra presa, inondando la stanza di un fiume di rimostranze. "Ma perché mi avete trattenuto? Quel... quel *ladro*, si è preso i nostri soldi! Ma vi rendete conto? ci ha derubato! Va denunciato! No.

No, bisogna beccarlo una sera da solo e spezzargli un ginocchio! Anzi, tutte e due le gambe e anche i denti. Ma avete visto come rideva... avete visto?"
L'oscurità della stanza viene rischiarata dal debole lucore di un mozzicone di candela recuperato da Ugeene. "Dai, Etan, in fondo poteva andare peggio. Ce la siamo cavati solo con una ammonizione" dice, mettendosi in ginocchio per raccattare le poche monetine superstiti, sparse tra le pieghe delle coperte o rotolate sotto i letti.
Alla luce della candela vedi il volto di Etan deformarsi dapprima in una maschera di stupore e subito dopo di rabbia. "Ma sei pazzo?" urla. "Chissenefrega dell'ammonimento. Quello ci ha fregato tutti i soldi e tu... voi, non avete fatto nulla per fermarlo! Ci ha umiliato e derubato e voi due siete rimasti rintanati in un angolo come dei topi. Vigliacchi!"
Una parte di te sa benissimo che a parlare non è Etan ma solo la sua rabbia. Tra poco si pentirà di quel che ha detto e forse vi chiederà scusa. Nonostante ciò non puoi trattenerti dal ribattere: "Se avessimo lasciato fare a te ci avrebbe derubato lo stesso e in più ci avrebbe punito maggiormente. Dovresti imparare che a volte usare la testa è meglio che aprire la bocca, sempre e comunque!"
Ugeene annuisce energicamente ma Etan non sembra per nulla convinto. Si siede sul bordo del suo letto, incrociando le braccia e mettendo su un muso lungo fino ai calcagni.
Evitando risolutamente di dare considerazione a Etan, o anche solo di guardarlo, ti chini per aiutare Ugeene nel recupero delle monete scampate alle mani del marinaio.
*Riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer.*
*In tutto recuperate solo **due d10** in Centesimi. Segnali nel borsello quindi vai al **63***

83

"Tr..."
Non fai in tempo a finire che Moloy scatta con insospettabile agilità. Peccato che invece di fuggire dalla porta, come ti aspettavi, questi si getti a testa bassa contro di te! Ti colpisce così forte all'altezza del plesso solare da sbalzarti all'indietro peri quasi un metro.
Mentre annaspi alla ricerca di un po' d'aria vedi Moloy barcollare, massaggiandosi la testa con entrambe le mani. Ha un espressione dolorante e stupita come se nemmeno lui si capacitasse di quel che è appena successo. Con la cassa toracica che sembra andare a fuoco ad ogni respiro, ti prepari al combattimento.
Moloy indietreggia, come se lo sprazzo di furore si fosse ormai placato.
*Subisci **-2 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore** vai immediatamente al **25***
*In caso contrario continua al **39***

84

Loceres ha deciso di svignarsela. Etan si è messo a cavalcioni sul petto di Terzio e cerca di strangolarlo. Alle sue spalle Cristiano ha afferrato il tuo amico per il collo e sta a sua volta stringendo nel tentativo di liberare Terzio. Moloy dal canto suo sembra indeciso se gettarsi su di te, darsela a gambe oppure raccogliere le monete che ancora giacciono sparse sulle coperte. Ugeene, infine, osserva la scena con la bocca spalancata e gli occhi stralunati, il libro aperto gli pende dimenticato tra le mani.

*Se hai la Competenza: **Tattica & Strategia** vai subito al **80***

In caso contrario decidi cosa fare:

- *Vuoi gettarti in **soccorso** di Etan? Attacca Terzio al **11***
- *Cerchi di **ragionare** e di **separare** Etan dagli altri due? provaci al **14***
- *Preferisci **attaccare Moloy** per toglierti il pensiero? Vai al **39***
- ***Minacci Moloy** per indurlo a ritirarsi senza combattere? Vai al **77***
- ***Esci** alla ricerca di qualcuno che ti aiuti a dividere Etan dagli altri due? **70***
- ***Ti rintani** in un angolino della stanza, cercando di non farti vedere? **10***

85

Quando ti risvegli ti scopri seduto al tuo posto, sul dirigibile. Un marinaio sta finendo di sigillare il portellone di carico. Nel seguire i suoi movimenti vieni colto da un intenso senso di nausea.

"Come stai, Alenn?" il volto rotondo di Ugeene si sporge verso di te. Immediatamente vedi comparire anche il viso affilato di Etan.

Rispondi qualcosa di incomprensibile che però, per lo meno alle orecchie dei tuoi amici, deve apparire come una domanda.

"Hanno detto che starà bene" risponde Ugeene. "Recardo, dico..."

"Certo che vorrei sapere cosa ti è preso" interviene Etan, interrompendo l'amico. "Non immaginavo che potessi arrivare a... a..."

Con uno sforzo ciclopico riesci ad articolare qualche parola: "Non... volevo..." ti sembra che la gola sia foderata di carta smerigliata.

Etan e Ugeene annuiscono, come se le tue parole fossero sufficienti a spiegare tutto.

"Ma certo..."

"Figuriamoci se tu..."

Tra voi cade il silenzio.

Chiudi gli occhi, cercando di contenere la nausea, per tutta la durata delle manovre di decollo del dirigibile. Quando li riapri, Etan e Ugeene stanno già chiacchierando tra di loro, come se ogni questione tra voi fosse risolta.

*Segnati **3 Ammonimenti** sulla Scheda di Alenn.*

*Diminuisci la tua **Popolarità** di **-1***

*Prosegui la lettura al **Paragrafo 1 del Capitolo 7.***

***Nota**: Se con questo avessi già totalizzato sei ammonimenti, continua pure a leggere perché, nel prosieguo del racconto, ti verrà offerta la possibilità di ridurli.*

86

Quando ti risvegli ti scopri seduto al tuo posto, sul dirigibile. Un marinaio sta finendo di sigillare il portellone di carico. Nel seguire i suoi movimenti vieni colto da un intenso senso di nausea.
"Come stai, Alenn?" il volto rotondo di Ugeene si sporge verso di te. Immediatamente vedi comparire anche il viso affilato di Etan.
Rispondi qualcosa di incomprensibile che però, per lo meno alle orecchie dei tuoi amici, deve apparire come una domanda.
"Hanno detto che starai bene" risponde Ugeene. "Ieri, quando sei svenuto, ci è preso un colpo. Pensavamo... io pensavo..."
"Che eri schiattato" conclude con consueta mancanza di tatto Etan. "Ma poi è arrivato il medico di bordo del dirigibile. Ha detto che in realtà si trattava di una ferita superficiale. E che avevi avuto una *sindone*..."
"Sincope!" lo corregge Ugeene "Insomma eri svenuto..."
"Già! Quel che stavo dicendo io. Pensa che Moloy sembrava messo peggio di te. Era bianco come un cencio. Si è anche messo a piangere..."
"Non è giusto ridere, Etan" lo rimprovera Ugeene "Alenn poteva restare... ferito seriamente! E Moloy ha avuto giustamente paura!"
"M... Moloy?" balbetti.
Come se si accorgessero solo ora che sei effettivamente sveglio Etan e Ugeene smettono di battibeccare tra di loro. "E sotto *shock*" ti racconta Ugeene "Si è beccato un ammonizione"
"Se per quello, anche a noi è toccata la stessa sorte" interviene Etan "Sai, gioco d'azzardo, rissa, le solite cose per cui ci facciamo notare"
La tua risata muore in un gemito di dolore. Tastandoti sotto la camicia sfiori uno spesso bendaggio strettamente avvolto attorno al tuo addome.
"Ti converrà stare tranquillo" dice Ugeene. "Il dottore ti ha iniettato non so quale medicina, poi ti ha portato in infermeria per ricucirti. Quando i barellieri ti hanno depositato qui, poco fa, hanno detto che devi riposarti"
Le cure mediche e le poche ore di sonno curano ***1 Ferita Leggera*** *e ti restituiscono fino a* ***+2 Punti Vigore*** *Attuali. Segnati* ***2 Ammonimenti*** *sulla Scheda di Alenn.*

Prosegui la lettura al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7.***

Nota*: Se con questo avessi già totalizzato sei ammonimenti, continua pure a leggere perché, nel prosieguo del racconto, ti verrà offerta la possibilità di ridurli.*

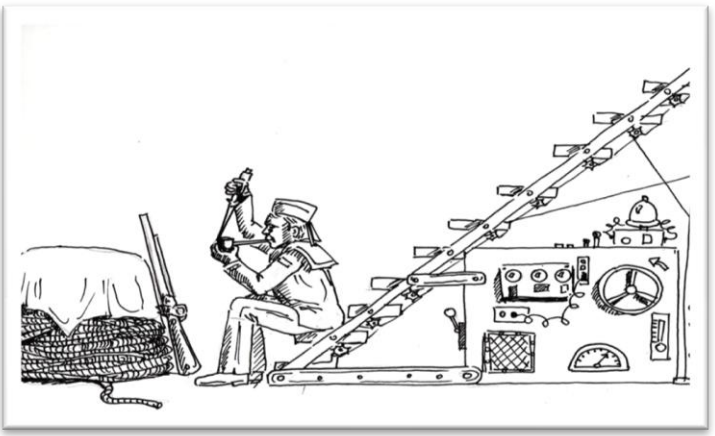
87

Rientrati nella stiva di carico del dirigibile andate a sedervi ai vostri posti. Dal momento in cui un marinaio sigilla il boccaporto della stiva al momento in cui il dirigibile si alza in volo passa uno snervante quarto d'ora. Le manovre di decollo sono brusche come al solito. Chiudi gli occhi, cercando di contenere la nausea, fino a che non avete preso quota.

Prosegui la lettura al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7.***

Capitolo 6

Dentro lo Spada del Signore



1

Arrivato in cima alla piattaforma ti accucci dietro un casotto per gli attrezzi. Davanti a te si apre un largo spiazzo oltre il quale lo *Spada del Signore* se ne sta appollaiato come un animale sonnacchioso. Il portellone di carico che conduce nella stiva numero tre è spalancato, come puoi vedere alla luce proveniente da due grandi lampade galvaniche, montate su trespoli posti alle due estremità del dirigibile, così da illuminare spietatamente lo spiazzo antistante. Un generatore galvanico alimenta le lampade, scoppiettando e tossendo di fianco ad una rampa semovente appoggiata alla prua del velivolo.
Seduto sull'ultimo scalino della rampa scorgi un marinaio. Sta traendo lunghe, annoiate, boccate da una pipa dal lungo cannello. Con un fremito d'indignazione ti rendi conto che il militare dovrebbe - il condizionale è d'obbligo - pattugliare gli ingressi dell'aeromobile. L'uomo invece si limita a tirare grandi boccate di fumo bianco dalla pipa, lanciando ogni tanto un' occhiata svogliata in direzione della spianata di cemento. Poco distante due moschetti sono appoggiati con noncuranza a un grande rotolo di gomene alto almeno mezzo metro e coperto da un telo impermeabile.
Se sei accompagnato sia da Ugeene sia da Etan, vai al ***51***
Se sei accompagnato solo da Ugeene, vai al ***25***
Se sei accompagnato solo da Etan, vai al ***11***
Se sei da solo, vai al ***90***

2

Il lucchetto si apre con un sonoro *Clack*. Con malcelata soddisfazione lo senti cadere con un tonfo metallico sul pavimento dell'armeria sottostante. Spalanchi il boccaporto e infili la testa nel comparto che custodisce tutti i bagagli degli studenti di Vajerlsan...
Due mani grosse come badili ti afferrano sotto le ascelle e ti issano nel comparto. Osservi numerosi volti fissarti, allibiti, da dietro una serie di baffoni, mustacchi e barbe. Alla luce di una lanterna a olio puoi distinguere numerose cuccette disposte strettamente lungo le paratie. Saranno almeno una trentina in tutto e una trentina sono i volti dei marinai che da sorpresi si trasformano in ilari.
"Ma guardate..."
"Il sabotatore più piccolo di Mizar..."
"Questa poi... è uno studente!"
"Chiamate un ufficiale!"
"Si che non ci venga data la colpa a noi per aver forzato il boccaporto..."
"Vai tu caporale..."
"Voi tenete fermo il marmocchio..."
"... avrà un sacco di cose da spiegare..."
Le voci dei marinai rimbalzano per il dormitorio senza che tu riesca a dargli un senso. Riesci solo a fissare imbambolato la selva di volti, pensando a quanto fossi vicino alla tua meta. A quanto poco ti mancava...
(*nel caso non fossi solo i tuoi amici si sono volatilizzati non appena capito il guaio in cui ti sei cacciato*).
*Vai all'**80***

3

Rimani immobile, come congelato. Come in un sogno vedi apparire la sagoma tarchiata di un anziano ufficiale. La testa canuta e i baffoni imponenti contrastano con il suo portamento. L'ufficiale infatti indossa solo le brache della divisa, tenute su da un'unica bretella. Con una mano regge un vaso da notte sbeccato in ceramica bianca mentre con l'altra si sta grattando il sedere senza alcun ritegno. La testa dell'uomo si volta pigramente nella tua direzione. Ci impiega qualche istante per metterti a fuoco e ancora un attimo per capire cosa sta succedendo. Il contenuto del vaso da notte sciaborda e una certa quantità di urina cade in terra macchiandogli i pantaloni.
Pensi di fuggire ma prima ancora di poterti alzare in piedi l'uomo ha già percorso la distanza che vi separava e ora ti sta minacciando con il vaso da notte incurante del suo contenuto puzzolente che si spande intorno ad ogni movimento. "Non fare una mossa" intima. "Sei nei guai ragazzino, ma se provi a scappare giuro che ti levo la pelle a frustate"
Mortificato abbassi la testa. Speri solo che la tua punizione non comprenda anche una particolareggiata lettera per tuo padre.
*Vai all'**80***

4

Sei sfinito per lo sforzo. I muscoli delle spalle e delle braccia ti dolgono per aver dovuto spostare la pesantissima cassa che bloccava il coperchio del baule di Cucnas. Ma tutto questo non ha più alcuna importanza. Il dolore, la fatica e il ricordo dei pericoli passati per arrivare fino a qui scompaiono non appena il coperchio del bagaglio ti si spalanca davanti. Ne esamini il contenuto: calze, guanti, berretti di pelo, divise scolastiche di Vajerlsan, libri di testo. Tutta roba che hai anche tu nel tuo baule e che potresti ritrovare identica in quella di tutti gli altri studenti. Preso dalla frenesia e da un inesplicabile timore frughi, senza alcun riguardo per i vestiti e gli oggetti che finiscono sparpagliati in terra.

Sotto ai vestiti di gala con i quali, forse, riceverete il diploma tra due anni, la tua mano si chiude su qualcosa di rigido, avvolto in un panno di lino finissimo. Con il cuore che batte all'impazzata estrai l'oggetto. Srotoli il panno, sul quale è ricamato lo stemma familiare dei Cucnas - una croce potenziata nera con un tulipano bianco che ne interseca i bracci - e ti ritrovi a fissare lo spadino da cerimonia di Alecsandro. Nella scarsa luce non puoi distinguere i dettagli, ma anche così è chiaro che hai tra le mani un oggetto di eccezionale valore. Richiama, come modello, le antiche spade dalla guardia crociata che si usavano prima della riscoperta della polvere da sparo. Il fodero, in lucido acciaio, è impreziosito da una fantasia vegetale in oro e argento che corre lungo i due terzi della sua lunghezza. Ai lati estremi della guardia occhieggiano due pietre preziose. L'elsa è lavorata in modo da sembrare un flessuoso corpo di leone che si prepara al balzo, la cui testa costituisce il pomolo. Probabilmente questo tipo d'impugnatura rende difficile maneggiare la spada. D'altronde questi spadini devono adempiere solo una funzione ornamentale non certo essere usati per uccidere qualcuno.

*Diminuisci di **-1** i tuoi **Punti Vigore** Attuali (fino a un minimo di 1)*

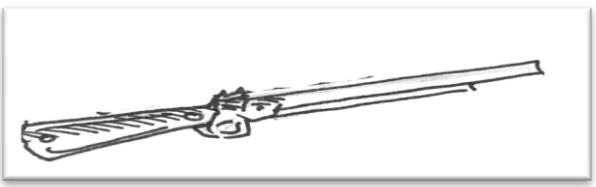
Nell'arrivare a mettere le mani sulla spada di Cucnas hai compiuto un'impresa che sarebbe stata ostica persino per un adulto. La coscienza di ciò ti permette di Tornare al massimo dei tuoi Punti Volontà.

*Se sei da solo vai al **121***

*Se sei accompagnato solo da Etan Luxer, vai al **100***

*Se sei accompagnato solo da Ugeene Ciric, vai al **139***

*Se sei accompagnato da entrambi, vai al **119***



5

Prendi il coltellino ed estrai la lama davanti agli occhi sgranati di Ugeene. "Tu... sei armato!" esala. L'affermazione ti fa sorridere poiché la lama misura poco più di una decina di centimetri. Definirla *un arma* è una cosa che solo Ugeene potrebbe fare.
Intacchi il cavo con la punta del coltello. L'*argile* si lacera senza preavviso e, nonostante la tua attenzione, affondi la lama, tranciando di netto anche i due filamenti metallici sottostanti. Nel momento esatto in cui questo accade la lampada galvanica di destra si spegne con un sonoro *POP* mentre la dinamo del generatore si mette a ronzare, sputacchiando scintille nell'aria. Questi rumori, fortunatamente, coprono il tuo grido di dolore. Nel momento in cui la lama ha tranciato i fili hai sentito come un morso famelico azzannarti la mano e un bruciore indescrivibile salire fino al gomito. Nonostante le lacrime agli occhi noti con sollievo che la lama del coltello è appena scurita nel punto in cui ha toccato i filamenti mentre il manico è annerito in un punto, come se fosse stato a contatto con il fuoco. Si tratta di danni piuttosto marginali.
Allunghi il collo oltre il bordo del carretto per vedere cosa succede: il militare di guardia è scattato in piedi e ora sta osservando il generatore. Dall'ammasso di gomene lì vicino vedi sputare la sagoma di un altro marinaio. Evidentemente si era imboscato lì sotto per farsi un pisolino durante il turno di guardia. I due uomini sono distratti. Inoltre gran parte dello spiazzo davanti al dirigibile è sprofondato nella penombra. Adesso o mai più! Devi solo decidere se correre fino alla stiva oppure avanzare strisciando.
*Subisci **1 Ferita Lieve** e sottrai **-2 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1) a causa della scossa elettrica.*
*Segnati il **Codice: LD-x** nella sezione degli Appunti nella Scheda di Alenn, quindi decidi cosa fare:*
*- Corri? Vai al **79***
*- Strisci? Vai al **53***

6

"Ma il sergente sta già meglio, tenente, si tratta solo di un pezzo di cemento..." La voce risuona alle tue spalle, raggelandoti. Il rumore del portello che conduce alla stiva di carico che si richiude precede la risposta secca di un altro uomo: "Un pezzo di cemento non cade dal cielo, marinaio, qualcuno ha attentato alla vita del sergente"
"In effetti non è molto amato dalla truppa ma..."
"Può darsi, oppure può trattarsi di un diversivo per consentire a un sabotatore di infiltrarsi a bordo!"
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza: **Furtività** riduci la difficoltà di **-2***
Malus: *Se sei accompagnato da **Ugeene Ciric**, aumenta difficoltà di **+2***
*Se sei accompagnato da **Etan Luxer**, aumenta difficoltà di **+1***
*Se superi a prova, vai al **28***
*Se fallisci, vai al **71***

7

Eccolo!
Con diffidenza allunghi il collo per controllare meglio. Seminascosto tra le ombre del soffitto c'è un boccaporto del diametro di circa un metro. E' chiuso, ma non scorgi alcun tipo di serratura o fermo. Al posto della maniglia c'è un anello metallico che aspetta solo di essere tirato. Peccato che si trovi troppo in alto per te.
Effettua una prova: LOGICA, la difficoltà è d8.
Bonus**: Se sei accompagnato da **Ugeene Ciric,** diminuisci la difficoltà di **-2.
*Se **superi** la prova, vai al **114***
*Se **fallisci** la prova, decidi cosa fare:*
*- Se Etan o Ugeene (indifferentemente) ti accompagnano, puoi tentare di arrivare al boccaporto montandogli sulle spalle. Vai al **14***
*- Oppure puoi tentare di raggiungere l'anello con un salto, dopo esserti arrampicato sullo schienale di una panca. Vai al **49***
*- O, Infine, borbottare il tuo disappunto e proseguire verso la successiva stiva di carico. Vai al **145***

8

*Se hai con te l'Oggetto: **Passepartout di Nergorio** oppure **Mazzo di Chiavi del Dirigibile**, puoi provare a vedere se questi apre il lucchetto al **2***
*Se non possiedi tale oggetto, ma sei determinato a **scassinare** il lucchetto hai bisogno di luce: in questo caso se hai con te l'Oggetto: **Candela** e l'Oggetto: **Scatola di Fiammiferi** (O in alternativa **l'Acciarino pneumatico**) Puoi farti luce al **50** (cancella **-1 fiammifero**)*
*Se non hai di che farti luce oppure non sei interessato a salire ai ponti superiori torna al **98** e scegli cosa fare*

9

Fai appena in tempo a nasconderti dietro a una poltrona che vedi apparire la sagoma tarchiata di un anziano ufficiale. La testa canuta e i baffoni imponenti contrastano con il suo portamento. L'ufficiale infatti indossa solo le brache della divisa, tenute su da un'unica bretella. Con una mano regge un vaso da notte sbeccato in ceramica bianca mentre con l'altra si sta grattando il sedere senza alcun ritegno.
Il militare ti sorpassa con gli occhi semichiusi dal sonno. Lo senti aprire una porta appena dopo il salottino - un bagno o, più probabilmente, un buco dal quale scaricare i propri bisogni giù dal dirigibile - e poco dopo riuscirne. Con il vaso da notte ormai vuoto che gli sbatacchia contro una coscia, l'anziano ufficiale ti oltrepassa nuovamente.
Ormai non hai più nessuna voglia di continuare a giocare. Tutto ciò che desideri è allontanarti al più presto da qui.
*Vai al **44***

10

Per quasi mezz'ora combatti una battaglia senza speranze contro quella maledetta serratura. Sei *convinto* che sia una serratura! Un attimo prima che l'ennesimo pezzo di metallo ti si spezzasse tra le dita giureresti di aver sentito uno scatto. Se solo avessi più tempo -e migliori attrezzi- sei certo che arriveresti ad aver ragione di questo maledetto boccaporto. Purtroppo con uno sfrigolio e un ultimo sussulto la candela si spegne, diffondendo un gran puzzo nell'aria. Ti appoggi per qualche secondo a una paratia. Il buio è totale e il metallo piacevolmente freddo contro la tua schiena.
Hai perso già abbastanza tempo! Con un sospiro ti rialzi e, tentoni, procedi verso il portello in fondo al corridoio.
*Cancella **-1 Candela** e perdi **-1 Punto Vigore** (fino a un minimo di 1) a meno che tu non abbia la Competenza: **Tempra**, in tal caso non perdi Vigore. Quindi vai al **138***

11

Rimani a lungo a osservare la situazione senza che una sola idea su come entrare nel dirigibile si affacci alla tua mente. Il marinaio continua a fumar,e attizzando spesso il fornelletto della pipa con la punta della baionetta. Stai valutando la possibilità di approfittare proprio di uno di questi momenti di distrazione quando la voce di Etan ti fa sussultare. "Ma guarda chi si rivede, il nostro amico!"
"Cosa?"
Per tutta risposta Etan indica il militare. "E' il sottoufficiale che ci porta da mangiare a mezzogiorno, sul dirigibile. Quello nervoso, che sembra odiarci tutti e che vorrebbe vederci impiccati" osservi più attentamente l'uomo. In effetti potrebbe essere lui, anche se a questa distanza, non ne puoi essere del tutto sicuro. "Ho un conto in sospeso con quel maledetto dalla punizione facile..." continua Etan. Ha dipinta in volto un'espressione ferina che ti spaventa.
"Dammi due minuti e vedrai come ti sgombro la strada"
"Che cosa vuoi fare?" domandi, per nulla tranquillo.
"Sta a sentire il mio piano. E' strepitoso..." sussurrando, con le teste così vicine da sfiorarvi, Etan t'illustra la sua idea: "Io faccio il giro e attiro l'attenzione del marinaio. Quello m'insegue e tu hai il tempo di entrare nel dirigibile con tutta calma"
"E poi?"
"Come sarebbe a dire: *e poi*? E poi basta! Il piano è tutto qui. Semplice ed efficace, no?"
"Ma... e se quello invece di inseguirti da' l'allarme? O, se invece, prende il moschetto e ti spara? Oppure se..."
"E se, e se. Mi sembra di parlare con Ugeene" ti zittisce Etan. "Il mio piano non può fallire. E ti assicuro che non chiamerà rinforzi. Avrà troppa voglia di mettermi le mani addosso di persona. Allora si da inizio alle danze?"
*Vai al **21***

12

Non ci vuole un genio per rendersi conto che quelle riserve alimentari sono troppo scarse per soddisfare i bisogni dell'equipaggio e degli studenti. Questo vuol dire una sola cosa: il grosso delle provviste è stato stoccato in un comparto qui vicino, ma, per motivi di stabilità del velivolo, o forse perché esaurito lo spazio, quel che è avanzato è stato appoggiato qui.

Fai un passo indietro, osservando la situazione da una prospettiva più distaccata. Le provviste sono accatastate a ridosso della paratia di tribordo, vicino a uno dei due portelloni inclinati che conducono alle gondole da combattimento.

L'armeria, spoglia di armi e munizioni com'è, ti suggerisce che anche le gondole siano nella stessa condizione: vuote.

Con le stive occupate dagli studenti, i marinai devono aver caricato nella gondola di tribordo le riserve di cibo, appoggiando quel poco che non ci stava di fianco al portellone che conduce là. Questo vuol dire che i bagagli non si trovano sicuramente lì. Con un moto di trionfo deduci che devono per forza trovarsi nell'altra gondola, quella di babordo. Più ci pensi e più sei convinto dell'esattezza delle tue deduzioni. Chiudendo i vostri bagagli nella gondola di babordo si sarebbe evitata la tentazione, per i membri dell'equipaggio, di frugare tra le cose degli studenti e, al contempo, si sarebbe equilibrato il peso delle provviste stipate nell'altra gondola.

DEVE essere così!

*Se vuoi precipitarti subito al portello inclinato di babordo vai al **26***

*Se riesci a mantenere il controllo, puoi attardarti a rubare un paio di Razioni Militari dalle casse. Vai al **91***

*Oppure se, a ben pensarci, non sei del tutto convinto del tuo ragionamento puoi tornare al **98** e scegliere un'altra strada.*

13

sorpassi lentamente la lampada spenta, sempre tenendo d'occhio i due uomini, scavalchi il cavo che conduceva l'energia galvanica e prosegui verso la stiva spalancata. Intanto i due marinai continuano a imprecare contro il generatore che continua a ronzare e a sputacchiare scintille tutto intorno.

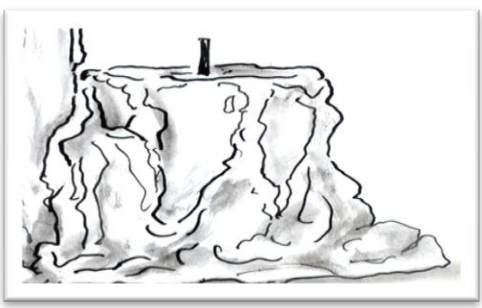
Pochi passi ancora e vieni inghiottito dall'oscurità della stiva di carico. Finalmente puoi tirare un sospiro di sollievo.

I due militari sono finalmente riusciti a spegnere il marchingegno e ora stanno confabulando tra di loro.

*Vai al **54***

14

Con un cenno fai avvicinare il tuo amico e gli spieghi la tua idea. Annuisce, quindi si accuccia. Ondeggiando pericolosamente gli monti sulle spalle, serri le cosce attorno alla sua testa fino a che un suo gemito soffocato non ti suggerisce di allentare un po' la stretta.
Barcollando e gemendo per lo sforzo la tua improvvisata cavalcatura si rimette in piedi. Appena riesce ad acquistare un minimo di stabilità, sollevi le mani fino a toccare il soffitto, ora arrivi agilmente al boccaporto.
Dabbasso la candela, quasi del tutto consumata, sta mandando i suoi ultimi guizzi, così ti affretti a esaminare la botola passando i polpastrelli lungo il bordo. Per quel che puoi capire non sembra chiuso. Un gemito sotto di te ti suggerisce di smetterla di perdere tempo così ti afferri all'anello con entrambe le mani e tiri.
Sulle prime non sembra succedere nulla. Poi, finalmente, la botola si socchiude. Sembra quasi che qualcuno o qualcosa dall'altra parte stia opponendo resistenza. Rinnovi i tuoi sforzi, appendendoti letteralmente all'anello. Senza preavviso il boccaporto si spalanca e una scaletta metallica, scorre silenziosamente verso il basso, colpendoti in pieno petto e sbalzandoti dalla schiena del tuo amico.
Rimani a terra a boccheggiare per quasi un minuto, massaggiandoti il petto dolorante.
La scaletta si è arrestata a mezzo metro dal pavimento, dall'oscurità sovrastante non proviene alcun suono.
*La candela si è consumata. Cancella **-1 Candela** dal tuo Equipaggiamento.*
Lancia un d6 e aggiungi al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 12 o meno:** segnati **1 Ferita Lieve** e sottrai **-3 Punti di Vigore.
***- 13 o più:** segnati **0 Ferite** Lieve e sottrai **- 2 Punti di Vigore**.*
*Se il tuo punteggio di Vigore è arrivato a **0** nel tentativo di rialzarti hai un capogiro e cadi a terra svenuto. Vai al **24***
*In caso contrario decidi di salire sulla scala? Vai al **156***
*Oppure un improvviso timore, o forse un sesto senso, ti suggerisce di desistere? Allora ignora il boccaporto e prosegui verso la successiva stiva di carico. Vai al **145***



15

"Che meraviglia" sussurra Etan da sopra la tua spalla, facendoti sussultare. "Il mio, di spadino, credo che mio padre lo abbia comprato da qualche rigattiere. Giusto per farti capire quante speranze ha che mi diplomi"
Rinfoderi l'arma e ti rialzi, maledicendoti per aver perso tanto tempo a osservare una stupida spada.
"Bene!" esclama Etan, alzandosi a sua volta e battendo le mani. "Metà dell'opera l'abbiamo conclusa. Adesso dobbiamo solo impossessarci dello spadino di Cucnas e avremo vinto!"
Annuisci e muovi un passo, facendo cenno ai tuoi amici di seguirti. Ugeene però rimane fermo, torcendosi le mani nervosamente.
"Su, cosa aspettate!" incita Etan, tirandoti per una manica.
Muovi ancora un passo ma vedendo che Ugeene continua a stare fermo ti blocchi. Esasperato Etan si avvicina all'amico, esclamando: "Che ti prende? Dobbiamo muoverci se vogliamo recuperare anche l'arma di Cucnas"
"*Ehm*, scusa... scusate, è solo che pensavo..." dice finalmente Ugeene, ma Etan lo interrompe, sbuffando e muovendo nervosamente le braccia: "Questo non è il momento di pensare, Ugeene. Non lo è *assolutamente*! Ora dobbiamo solo muoverci prima che sia troppo tardi"
"Appunto" risponde l'altro, giungendo le mani come a voler pregare l'amico di ascoltare le sue parole. "E' tardi. Sarà l'alba ormai e le guardie possono scoprirci in ogni momento. Dobbiamo mettere al sicuro lo Spadino di Alenn *prima* di andare alla ricerca di quello di Cucnas"
"Ma se non recuperiamo l'arma di Alecsandro è come se non avessimo fatto nulla" replica Etan, saltellando sul posto. "Alenn, ti prego. Stiamo perdendo un sacco di tempo inutilmente"
"Se qualche marinaio ti becca con il tuo spadino in mano" dice Ugeene guardandoti dritto negli occhi. "Come minimo te lo sequestra e lo rimette nel tuo baule. Cioè esattamente dove Cucnas andrà a cercare quando deciderà di fare la sua mossa"
Sei combattuto. Entrambi i tuoi amici sembrano aver ragione.
Aumenta di ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric e con Etan Luxer,*** *quindi decidi a chi dare retta:*
- Pensi che sia meglio, come prima cosa, riflettere su cosa fare del tuo Spadino? Vai al ***153*** *e aumenta di un ulteriore* ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Etan Luxer.***
- Pensi che avrai tempo dopo, con entrambe le armi in tuo possesso, di riflettere su cosa fare? Vai al ***161*** *e aumenta di un ulteriore* ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric.***

16

Saggi con la mano un pezzo di cemento raccolto da terra. Il marinaio è un bersaglio praticamente immobile anche se lontano. Colpirlo alla testa, per di più con sufficiente forza da metterlo fuori gioco, non è impresa da poco.

Effettua una prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d12+d10

Bonus: *Se hai la Competenza: **A. da lancio e da tiro**, riduci la difficoltà di **-3***
*Se hai la Competenza: **Artiglieria & Balistica**, riduci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova, vai al **63***
*In caso contrario vai al **31***

17

Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12

Bonus: *Se hai la Competenza: **Atletica**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Equilibrio**, riduci la difficoltà di **-1***

Malus: *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con al suo interno almeno un oggetto aumenta la difficoltà di **+2***

*Se superi la prova, vai al **61***
*Se la fallisci schiantati al **113***

18

Frugando tra l'immondizia lasciata dai cadetti trovi una fiaschetta contenente qualcosa di liquido. Probabilmente è scivolata di tasca a un ragazzo mentre si apprestava a uscire dalla stiva oppure durante la turbolenta discesa.
Apri il tappo per annusarne l'interno. Allontani la fiaschetta, con le lacrime agli occhi. Qualunque cosa contenga è *tremendamente* alcolica! Speri vivamente che il cadetto che l'ha persa non conservasse questa roba per berla.

*Se decidi di tenere l'Oggetto: **Distillato Alcolico (P)** segnatelo nel tuo Equipaggiamento. Cancella **-1 Candela**, consumata durante le lunghe ricerche.*

*In ogni caso Vai al **154***

19

Osservi per un attimo il tuo baule: grande, con gli angoli rinforzati in rame lucido e ottone. Alacremente ti metti all'opera per estrarlo dall'intelaiatura in cui è incastrato.
Dopo qualche minuto di fatica finalmente puoi spalancare il coperchio.
Ti tuffi - letteralmente, visto che il baule è abbastanza grande da contenerti comodamente - tra calzini, camice e maglioni amorevolmente piegati da Tata Maelda, fino a toccare la sagoma del tuo spadino, debitamente avvolto in un pregiato panno candido.
Immerso come sei fino al gomito nei tuoi vestiti, odorosi di lavanda, di casa, e di Tata Maelda, non puoi evitare di venire sopraffatto dalla nostalgia. Scrolli forte la testa per scacciare le lacrime. Non è questo il momento per lasciarsi andare a simili nostalgie!
Esamini attentamente il contenuto del tuo bagaglio alla ricerca di qualcosa che possa tornarti utile per il viaggio.
Qui sotto puoi leggere la lista delle cose contenute nel tuo baule.

Oggetti presenti nel tuo bagaglio:
Vestiario per tutti i giorni - Comprendente una moltitudine imbarazzante di biancheria e maglioni di lana pesantissimi per proteggersi dai rigori invernali di Vajerlsan; alcune divise dell'Accademia, costituite da pantaloni e camicie blu scuro, mantellina nera foderata di pelo con lo stemma della scuola. E ancora: una gran quantità di guanti, babbucce e calze da notte in lana infilati a forza da Tata Maelda sempre timorosa che tu possa influenzarti.
Nota: *Di tutte queste cose puoi prendere un:* ***Ricambio di Vestiti (M)*** *senza che questo prelievo modifichi quanto contenuto nel baule.*

Vestiario da esercitazioni e di gala - Si tratta della divisa da campo dell'accademia, estiva e invernale, con tanto di scarpe da marcia con suole chiodate e stivali da equitazione, e dai vestiti di gala: una versione stile alta uniforme della divisa scolastica, tutta galloni e bottoni dorati, stivali alti e cappello piumato. La cosa davvero stupida è che potrai vestire quest'abito in pratica una sola volta, ossia per la cerimonia di diploma, - solo se riuscirai a diplomarti, ovviamente - il che vuol dire tra due anni. Probabilmente per allora sarai così cresciuto da dover in qualche modo arrangiare il vestito.
Nota: *Non puoi prendere nulla dei vestiti contenuti in questa sezione.*

Libri scolastici - Numerosi libri di testo che ti aiuteranno nell'imminente anno scolastico. Sono tutti freschi di stampa e portano sulla copertina, ben visibile, il marchio di approvazione del Capitolo della Cultura Cattolica.
Nota*: Se vuoi, puoi prendere uno o più libri e portarli con te, tra quelli di seguito elencati. Ogni volume ha dimensione (***P****). Ecco i titoli:*
- ***De Belli. L'arte della Guerra dalla polvere da sparo in poi*** *- Di Werner Fok.*

- ***Da Stato a Impero. Storia della Nazione Vaticana dagli albori Mizariani a oggi*** *- Di Fronius, Valberghi, Neryis, Palomini e altri.*

- ***Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli in uso nelle forze armate Vaticane*** *- Di Gandrinum e Borodin.*

- ***L'Arte del Comando. Volume 1°, elementi base*** *- Di Goranio Prodevanio.*

- ***Etichetta e buone maniere nel secolo ottavo*** *- Di Madama Lanisi de Reoncallo.*

- ***Compendio pratico-teorico delle scienze con particolare riferimento alle loro implicazioni teologiche*** *- Del Dott. Merinui e del Rev. Morales.*

- ***Naturalistica. Manuale pratico di riferimento*** *- Di Borezio, Lavinny, Bely, Mocillaus e altri.*

- ***Mizar III. Geografia, popoli e società di un pianeta ostile*** *- Di Raol Petrullio.*

Inoltre ecco altri oggetti che potresti prendere.
Breviario di preghiere *(***P****)*
Materiale per scrivere (P)
Spadino da Cerimonia *(***M****) (Speciale)*
Lanternina a olio da scrittoio *(***P****)*
Ricariche per lanternina *(5/5) (***P****)*
Sacchetto contenente qualche soldo *(50 Centesimi)*
Biglie Colorate (5/10) (P)
Quando hai terminato di esaminare le tue cose non ti resta che andare al ***32***

20

Ventre a terra avanzi il più rapidamente possibile. Nel passare sotto la lampada galvanica senti il calore investirti il volto, come se ti trovassi vicino a un falò. I capelli e i peli delle braccia si sollevano, provocandoti una spiacevole sensazione.
L'antro scuro della stiva di carico è sempre più vicino. Se solo il marinaio continuasse a guardare altrove per altri cinque secondi, se solo...
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus: *Se hai la Competenza: **Furtività** riduci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1***
Malus: *Se sei in gruppo con **Etan Luxer** Aumenta la difficoltà di **+1***
*Se sei in gruppo con **Ugeene Ciric** aumenta la difficoltà di **+2***
*Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1***
*Se superi la prova, vai al **122***
*In caso contrario vai al **135***

21

*[**solo se Etan è con te**] Vuoi seguire il piano di Etan? Vai al **162***
*[**solo se Ugeene è con te**] Vuoi seguire il piano di Ugeene? Vai al **151***
*Preferisci **strisciare** con la massima cautela verso il dirigibile, sperando di non essere visto? Vai al **53***
*Preferisci **correre** il più velocemente possibile, approfittando di un momento di distrazione del marinaio? Vai al **79***
*Vuoi **distrarre** il militare lanciando un sasso alle sue spalle e poi scattare verso il dirigibile? Vai al **159***
*Pensi di riuscire a **mettere fuori gioco** il marinaio, colpendolo con un sasso alla testa? Vai al **16***

22

"Allora, dottore?"
La voce è aspra come cartavetro. Sollevi le palpebre solo per richiuderle immediatamente. Un senso di nausea ti coglie, facendo vorticare il mondo in una danza insensata.
"Il ragazzo è in stato confusionale e ha anche totalizzato un bel numero di traumi, ma tutti di entità minore..." risponde una voce bassa e gradevole.
"Sì, sì, che non dovevo mandare un telegramma di condoglianze al padre lo avevo già capito" interrompe la prima voce. "Quello che voglio sapere è quando potrò scambiare due chiacchiere con questo cretino"
Le parole ti fluttuano lentamente attorno, come se navigassero in un mare di melassa. Sei talmente annebbiato che non ti offendi neppure per l'epiteto.
"Gli ho iniettato un ricostituente, assieme a un leggero calmante. Appena si risveglia lo rimando nella stiva. Gli basta solo un buon riposo"

"Gli basta evitare di andare in giro sul mio dirigibile per Dio!"
"In effetti anche quello aiuterebbe, capitano" replica divertita la voce del dottore.
Se il capitano del *Spada del Signore* aggiunge qualcosa non lo saprai mai perché sprofondi nell'incoscienza.
*- Se eri da **solo** purtroppo sei rimasto svenuto diverso tempo prima di venir trovato e trasportato in infermeria. Per questo le cure mediche ti sono state somministrate tardi, perciò recuperi solo **+2 Punti Vigore**.*
*- Se invece eri accompagnato da **Ugeene** e/o **Etan** allora i tuoi amici sono corsi a chiamare soccorso appena resisi conto della tua situazione. In questo caso **guarisci 1 Ferita Lieve** e recuperi **+5 Punti Vigore***
*In ogni caso segna **+2 Ammonimenti.***
Inoltre sei stato perquisito. Cancella gli oggetti elencati di seguito che si trovano nelle sezioni: ADDOSSO, CINTURA, SACCA da VIAGGIO (Se l'avevi con te), ETAN LUXER e UGEENE CIRIC (Se i tuoi amici ti accompagnavano), a meno che non fossero occultati (cioè scritti negli spazi grigi):
- ***Cacciavite***
- ***Gancio***
- ***Coltellino a serramanico***
[Non il Coltellino a Serramanico Intagliato che è un oggetto Speciale]
- ***Coperta Militare***
- ***Razioni Militari** [Se ti viene sequestrato un oggetto di questo tipo, aggiungi **+1 Ammonizione**]*
- ***Distillato alcolico***
- ***Coltellaccio da Cucina***
- ***Pistola "Feedlum"**[Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi **+2 Ammonizioni**]*
- ***Spada corta da fante di marina** [Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi **+2 Ammonizioni**]*
- ***Scatola Munizioni e Capsule** [Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi **+1 Ammonizione**]*
- ***Spadino di Cucnas** [Anche se si tratta di un Oggetto Speciale ti viene sequestrato ugualmente]*
- ***Spadino di Alenn***
[Anche se si tratta di un Oggetto Speciale ti viene sequestrato ugualmente]
***Nota:** Se anche arrivi ad accumulare **6 ammonizioni** (o più) puoi continuare nella lettura visto che verrà offerta una possibilità ad Alenn di ridurre il numero di ammonizioni che pendono sulla sua testa.*
*Vai al **163***

23

Congratulandoti con te stesso per non aver gettato via quel gancio arrugginito ti alzi sulla punta dei piedi, facendo oscillare il bastone una, due volte. Finalmente riesci ad agganciare l'anello e tiri con tutte le tue forze. Dopo un' iniziale resistenza il boccaporto si spalanca con un rumore secco che, alle tue orecchie, pare risuonare come una schioppettata. La scaletta metallica scorre verso il basso cigolando lievemente. Rimani immobile, con tutti i sensi tesi. Non senti nessun suono provenire dalle cuccette degli ufficiali.
Non sei sicuro, però, che questo sia un bene. Dalla porta chiusa di fronte a te non proveniva, poco fa, un sonoro russare?
Afferri la scaletta e appoggi un piede sul primo piolo. Dalla stanza di fronte senti provenire uno scricchiolio di legno e un borbottio irritato. Incurante di non far rumore, adesso, ti precipiti verso l'alto ma ogni speranza di farla franca s'infrange contro il boccaporto che conduce al ponte superiore: chiuso.
"Vieni subito giù e te la caverai con un semplice rapporto" grugnisce una voce sotto di te. "Avanti, scendi soldato o ti faccio il culo a fette" aggiunge l'ufficiale, vedendo che non obbedisci.
Mestamente ridiscendi dalla scaletta. L'ufficiale, in mutandoni e canottiera, non trattiene un'esclamazione di stupore nel trovarsi davanti un ragazzo dell'accademia invece che un marinaio.
*Vai al **80***

24

Tutto si fa buio intorno a te. Hai la vaga percezione di star cadendo. Poi sprofondi in una morbida nuvola nera.
*Vai al **22***

25

Il marinaio continua a fumare attizzando spesso il fornelletto della pipa con la punta della baionetta. Stai valutando la possibilità di approfittare di uno di questi momenti per raggiungere le stive.
La voce di Ugeene ti fa sussultare. "*Ehm*, e ora cosa pensi di fare?"
Scuoti la testa. Non avevi immaginato di trovare una guardia all'ingresso del dirigibile. "Non so... magari potremmo distrarlo in qualche modo. Se no possiamo cercare di entrare senza farci vedere. Ma non so se sia meglio strisciare in silenzio oppure fare una corsa mentre è distratto"
Tra di voi cala il silenzio. Osservate il marinaio attizzare nuovamente il fornello della pipa con la baionetta.
"Forse ho un'idea" sussurra Ugeene. "Guarda quello" indica lo spesso cavo che trasporta l'energia dal generatore alle lampade. Con il dito segue il suo snodarsi sulla superficie scabbiosa della piattaforma. Si ferma, infine, in un punto in cui il cavo si confonde nell'ombra passando dietro ad un carretto di legno per il trasporto delle merci. Di fronte alla tua espressione ottusa spiega:

"Se strisciamo senza esser visti fin dietro a quel carro possiamo sabotare il cavo in modo da spegnere una luce, o anche tutte e due se si manda in cortocircuito il generatore. Se ci riusciamo, e se magari riusciamo a farllo facciamo nel momento in cui una nuvola passa davanti alla luna..."
"Mi sembrano un sacco di *se*, Ugeene"
"A me sembra molto più sensato che non mettersi a correre *sperando* che la guardia non ci veda"
Vai al ***21***

26

Il portello laterale è chiuso da un grosso lucchetto rugginoso che dà l'impressione di essere stato messo lì più per avvisare la truppa di non entrare che per impedirglielo davvero.
Se hai con te l'Oggetto: ***Passepartout di Nergorio*** *oppure* ***Mazzo di chiavi del dirigibile*** *vai all'****86***
In caso contrario, se hai con te l'Oggetto: ***Groviglio di fil di ferro*** *oppure l'Oggetto:* ***Cacciavite*** *puoi provare a scassinare questo ferrovecchio al* ***73***
Se non hai nessuno degli oggetti richiesti, oppure non t'interessa aprire il boccaporto, puoi solo tornare al ***98***

27

Sei arrivato quasi all'altezza della lampada galvanica quando senti un tonfo alle tue spalle. Ugeene è caduto in terra. Torni indietro e lo scuoti per le spalle. La paura s'impossessa di te nel vedere il suo volto, bianco come quello di un cadavere, rivolgerti uno sguardo smorto.
"S... sto bene... ora mi al... alzo e an... and..." biascica debolmente.
Ti rendi conto con orrore che ha la bocca impastata di sangue. Accenna a un movimento, come se veramente volesse alzarsi. L'unico risultato che ottiene è di accasciarsi nuovamente al suolo. Questa volta, però, né i tuoi scrolloni né i tuoi richiami sembrano raggiungerlo.
A causa del senso di colpa per aver sottovalutato le condizioni fisiche del tuo amico perdi ***-2 Punti Volontà****.*
Se hai la Competenza: ***Medicina & Veterinaria*** *e hai con te l'Oggetto:* ***Kit del primo soccorso*** *vai subito all'****88*** *(Cancella il kit del primo soccorso)*
Se hai con te solo l'Oggetto: ***Kit del primo soccorso*** *segna un'ulteriore* ***ferita*** *a Ugeene. (Cancella il kit del primo soccorso) Se è ancora vivo vai all'****88***
Se invece non hai nemmeno l'Oggetto: ***Kit del primo soccorso*** *oppure se con l'ulteriore ferita Ugeene è morto, la tua avventura finisce qui. Chissà se Alenn riuscirà a sopportare il peso della colpa o se questo lo distruggerà?*

FINE

28

Rimani rintanato sotto un basso bancale. Tieni le ginocchia ripiegate sotto il mento e le braccia che circondano le gambe. Cerchi inutilmente di frenare in tremito inconsulto del piede destro.

I due militari ora tacciono. Stanno esaminando la sala mensa e la cucina, come puoi intuire dalla luce della lanterna che sciaborda sulla paratia di fronte a te. Un paio di stivali appaiono all'improvviso davanti al tuo campo visivo. Stringi i denti, reprimendo un'esclamazione. Ti domandi come sia possibile che ancora non ti abbiano visto. Ti aspetti in ogni momento di venire scoperto e trascinato a forza fuori dal tuo nascondiglio. Invece dopo un po' i due uomini interrompono le ricerche e si arrampicano sulla scaletta di metallo che conduce ai ponti superiori.

Rimani ancora a lungo rintanato nel tuo angolino a tremare come una foglia.

Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8

Se superi la prova, non succede nulla.

*Se la fallisci lo stress ti fa perdere **-2 Punti Vigore**.*

*Se sei arrivato a **0 Punti di Vigore,** non appena provi ad alzarti un improvviso capogiro ti fa ripiombare a terra. Vai al **24***

*In caso contrario appena te la senti, ti rialzi e arranchi verso la scaletta che conduce ai ponti superiori. Vai al **127***

29

Muovendoti un millimetro alla volta sfili l'anello dalla spalliera della sedia, stando attento a non far tintinnare le chiavi. Senza voltarti indietreggi, sempre gattoni, verso la porta. Solo una volta ritornato nel corridoio ti concedi un sospiro. In pugno stringi un anello di ferro al quale sono appese tre strane chiavi. Due sono corte e sembrano più degli elaborati cavatappi, la terza invece è molto lunga e ti ricorda il *passepartout* con il quale il capo della servitù, l'odioso Nergorio, accedeva ad ogni stanza della tua casa di Redenzione.

*Se vuoi segna l'Oggetto: **Mazzo di chiavi del dirigibile (P)** nel tuo equipaggiamento.*

*Prosegui al **89***

30

"Le dico che era solo un ragazzo in vena di burle, signor tenente, se ne sta occupando..."
La voce risuona alle tue spalle, raggelandoti. Il rumore del portello che conduce alla stiva di carico che si richiude accompagna la risposta secca di un altro uomo: "Forse è come dici tu, marinaio, ma le consegne sono chiare. Siamo in allarme fino a che il sergente non acciuffa quel ragazzo!"
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Malus: *Se sei accompagnato da* ***Ugeene Ciric****, aumenta difficoltà di* ***+2***
Se sei accompagnato da ***Etan Luxer****, aumenta difficoltà di* ***+1***
Se superi a prova, vai al ***28***
Se fallisci, vai al ***71***

31

Il lancio è troppo fiacco! Lo capisci nel momento stesso in cui il sasso abbandona la tua mano. Ti accucci dietro il tuo nascondiglio proprio mentre questi cade praticamente ai piedi del marinaio.
"ALT! Chi va la?" urla l'uomo scattando in piedi, poi lo senti mormorare qualcos'altro ma non riesci a capire il senso delle parole. Con il cuore che martella nel petto, ti sporgi appena: il militare si sta dirigendo dritto nella tua direzione! Ha imbracciato il moschetto e innestato la baionetta, il suo volto, illuminato dall'innaturale luce galvanica, ha un'espressione truce. Preso dal panico, indietreggi carponi. Strisciando all'indietro arrivi ai margini della piattaforma, pochi metri ancora e potrai imboccare le rampe che conducono al Rifugio. La sagoma del marinaio fa capolino nel punto in cui ti trovavi fino a un minuto fa.
(*Nel caso fossi stato accompagnato da Etan e/o Ugeene questi si sono dileguati chissà dove)*
Un'improvvisa pressione in mezzo alle scapole ti fa fare al cuore una capriola nel petto. Prima che tu possa voltarti per confermare i tuoi timori una suola chiodata ti preme sulla schiena schiacciandoti al suolo.
"L'ho beccato, sergente" senti dire da una voce sopra di te. "Vieni a vedere, non crederai mai a chi è il nostro terrorista"
Il sergente, quello che credevi essere l'unico militare di guardia, si avvicina a larghe falcate, sempre con il moschetto spianato. "Che io sia... sei uno studente!" esclama. "Uno stramaledetto studente!" conclude con un tono di sinistro di compiacimento.
Ora che è vicino lo riconosci di là da ogni dubbio. Si tratta del sottoufficiale che vi serve il rancio sul dirigibile. Quell'uomo sembra odiare tutti i ragazzi e in particolare quelli di famiglia agiata come te. Lo scintillio nei suoi occhi ti suggerisce che qualunque tentativo di evitare una punizione sarà vana.
Diminuisci di ***-1 i Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1) e vai al* ***80***

32

Ti siedi sul bordo del tuo baule, rigirandoti lo spadino tra le mani: è un'arma stupenda e la descrizione che te ne aveva fatto tuo padre non gli rende giustizia. Il fodero in lucido acciaio è ornato da una fantasia astratta in argento e oro, osservando bene gli arzigogolati disegni si possono riconoscere diversi tipi di croci - patenti, greche, latine, di Lorena, spinate, traverse e chissà quante altre che non riesci a individuare - che s'intersecano magistralmente tra di loro. La lama, lunga poco più di trenta centimetri, è impreziosita dal simbolo dei da Morante: uno scudo bipartito, nero e argento, con una croce latina nel mezzo, disegnato con minute e coloratissime pietre preziose. L'impugnatura è costituita da un filamento intrecciato di un metallo che pensi possa essere oro. Stringere troppo forte l'elsa ti fa male alla mano, riprova del fatto che lo scopo di queste armi è esclusivamente decorativo.
Nell'arrivare alla tua spada hai compiuto un'impresa che sarebbe stata ostica persino per un adulto. La coscienza di ciò ti permette di tornare al massimo dei tuoi Punti Volontà.
Se sei da solo Vai al ***103***
Se sei accompagnato solo da ***Etan Luxer****, vai al* ***67***
Se sei accompagnato solo da ***Ugeene Ciric****, vai al* ***56***
Se sei accompagnato da ***entrambi****, vai al* ***15***

33

Trattenendo il respiro scivoli all'interno della cabina. Alla tua destra due uomini stanno dormendo in due cuccette a castello incassate nella paratia. Nell'afferrare il mazzo di chiavi queste tintinnano così forte da farti sobbalzare. Perdi la presa e il mazzo cade sul pavimento con un rumore che, alle tue orecchie, pare assordante. Con un grugnito l'uomo nella cuccetta in basso si volta. Vedi una mano cadere giù dalle coltri colpendo con le nocche il pavimento. Senza osare neppure respirare rinculi all'indietro e, sempre gattoni, ritorni nel corridoio. Rimani qualche secondo accucciato a osservare terrorizzato l'antro buio della porta. Non senti più nessun rumore ma l'idea di provare nuovamente a impossessarti delle chiavi non ti passa neppure per la testa. Appena pensi che le gambe siano in grado di reggerti ti rialzi e prosegui verso il fondo del comparto.
Vai al ***97***

34

Ignorando le imprecazioni dei marinai alle prese con il generatore che non si vuole spegnere ti lanci in corsa verso la sicurezza stiva di carico. Sorpassi di volata la lampada spenta e...
Se possiedi la Competenza: ***Atletica*** *o* ***Furtività*** *vai al* ***57***
In caso contrario Vai al ***115***

35

Una flebile fiammella illumina il corridoio. Inclini in avanti la candela per evitare di sgocciolarti la cera sulla mano. La precauzione si rivela inutile: la candelaccia è fatta di un sego talmente scadente che, anziché sciogliersi delicatamente sui fianchi, si sfalda in grumi compatti e appiccicosi diffondendo un olezzo rivoltante. Facendo scudo con una mano alla fiamma ti guardi intorno: Il corridoio è lungo pochi metri, cavi e tubi corrono lungo il soffitto. A parte la polvere e le macchie di grasso non c'è proprio nient'altro da osservare qui. Esamini uno dei due boccaporti inclinati. Provi ad aprirli, inutilmente. Un foro del diametro del tuo dito mignolo, posto nella parte superiore del portello, *potrebbe* essere la toppa della serratura ma non riesci a immaginare quale chiave possa aprirla.

*Se hai usato un **Fiammifero** per accendere la candela cancellalo.*
*Se hai con te l'Oggetto: **Mappa del Dirigibile** vai subito al **157***
*In caso contrario non ti resta che lanciare un'ultima occhiata alle strane serrature, spegnere la candela e proseguire verso la stiva successiva. Vai al **138***

36

Fin'ora Alecsandro non sembra essersi impegnato molto nella vostra sfida, pensi, forse il fratello maggiore non lo sta aiutando come sperava. O forse questa sfida è stata solo un *bluff* fin dall'inizio. Un modo per spingerti a commettere delle sciocchezze e a collezionare punizioni. Se le cose stessero così il piano di Alecsandro starebbe sortendo l'effetto sperato. Infatti non riesci nemmeno a immaginare le conseguenze se venissi scoperto, a quest'ora di notte, ad aggirarti su un dirigibile militare.
Improvvisamente ti viene un'idea: tentare di portare fuori di qua lo spadino sarebbe pericoloso però potresti spostare l'arma dentro *un altro* baule!
Che cosa decidi di fare?
*Vuoi cercare il bagaglio di uno dei tuoi amici e nascondervi dentro lo spadino di Cucnas? Se decidi di fare così segna il **Codice: SC-EU** e vai al **149***
*Pensi sia più saggio tenere con te lo Spadino? In tal caso segnati **l'Oggetto: Spadino di Cucnas (M) (Speciale)** nel tuo Equipaggiamento e decidi se:*
*- Uscire alla svelta dalla gondola; al **112***
*- Oppure cercare di recuperare anche il tuo Spadino, al **161***
*Se invece pensi che la sfida di Cucnas sia solo un bluff, un gioco ideato per danneggiarti e al quale tu non vuoi più partecipare, rimetti lo Spadino dove lo hai trovato e cerca di andartene dal dirigibile. Vai al **152***

37

Trovandoti nell'armeria della nave ti saresti aspettato di trovare casse di munizioni e barilotti di polvere da sparo. Rimani invece stupito nel costatare che le casse che stai esaminando contengono solo generi alimentari in scatola mentre i barili contengono tutti acqua potabile.

Se hai un Codice: ***BA-U*** *vai immediatamente al* ***111***

Altrimenti, se hai segnato un Codice: ***ES-x*** *oppure un Codice:* ***LD-x*** *oppure un Codice:* ***MC-x,*** *vai subito al* ***116***

Se non hai nessuno di questi Codici allora:

Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8

Bonus*: Se Possiedi l'Oggetto:* ***Lente di Borodin*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
Se sei accompagnato da ***Ugeene Ciric*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***

Se superi la prova, vai al ***12***

Se fallisci, puoi reputare di nessun interesse le casse, tornare al ***98*** *e scegliere cos'altro fare*

Oppure puoi aprirne un paio e infilarti in tasca delle razioni di cibo. Vai al ***91***

38

"Magari si è trattato di un animale o di un guasto..."

La voce risuona alle tue spalle, raggelandoti. Il rumore del portello che conduce alla stiva di carico che si richiude accompagna la risposta di un altro uomo: "Ho esaminato quel cavo, soldato, e so riconoscere un sabotaggio quando lo vedo. Siamo in allarme fino a quando non scopriremo cosa sta succedendo!"

Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8

Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

Malus: *Se sei accompagnato da* ***Ugeene Ciric****, aumenta difficoltà di* ***+2***
Se sei accompagnato da ***Etan Luxer****, aumenta difficoltà di* ***+1***

Se superi a prova, vai al ***28***

Se fallisci, vai al ***71***

39

Afferri il cavo con entrambe le mani, studiandolo brevemente. E' fatto con una gomma, chiamata *argile,* che sai essere prodotta dall'icore di un insetto. In ogni caso il rivestimento del cavo non sembra essere spesso e neppure resistente. Provi a piegarlo: l'*argile* crepita sotto le tue dita ma non si rompe.

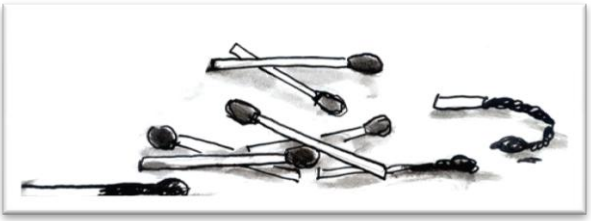
"Bene, Alenn, adesso dobbiamo fare attenzione..."

Ugeene sta chiacchierando, come suo solito. Per quando avrà finito di dare

sfoggio di conoscenze e cultura tu avrai già risolto il problema. Forci con maggiore forza il cavo ma la gomma che avvolge i fili conduttori non si spezza. Eppure non sembra così resistente! E' anche molto sottile, riesci addirittura a sentire i due filamenti, spessi come metà del tuo mignolo correre sotto la superficie.
"...dobbiamo tagliare il cavo senza..."
Ignorando gli sproloqui di Ugeene ti porti il cavo alla bocca e, serrati i denti, tiri più forte che puoi. L'*argile* si lacera...
Ugeene urla, mentre il tuo corpo è scosso da convulsioni così violente da spezzarti in due. La lampada galvanica di destra esplode con un sonoro *POP.* La luce di quella di sinistra si affievolisce, fino quasi a spegnersi mentre la dinamo del generatore ronza, sputacchiando scintille nell'aria. Ugeene ti afferra la testa, nel tentativo di toglierti il cavo che ancora stringi tra i denti, ma subito anche lui s'irrigidisce, unendosi a te nel sinistro balletto delle convulsioni.
Quasi dieci secondi dopo il marinaio capisce cosa sta succedendo e, finalmente, spegne il generatore togliendo energia al cavo. Tu e Ugeene crollate al suolo come marionette rotte. Non vedi lo sguardo furioso del marinaio tramutarsi in preoccupazione e, poco dopo, in terrore al pensiero di avere per le mani i corpi senza vita di figli di gente importante.
Lancia un d10 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Se hai la Competenza: ***Tempra*** *aggiungi* ***3*** *al risultato del dado. Quanto hai ottenuto?*
- 10 o meno*: subisci* ***1 Ferita Profonda****,* ***4 Ferite Lievi****, e sottrai tutti i* ***Punti Vigore*** *che hai fino a rimanere con solo 1 Punto Vigore.*
- 11 o più: *subisci* ***3 Ferite Lievi****, e sottrai tutti i* ***Punti Vigore*** *attuali che hai fino a rimanere con solo 1 Punto Vigore*
Segna inoltre ***3 Ferite*** *a Ugeene.*
Se tu o Ugeene siete morti, la tua avventura è ***FINITA*** *in un modo a dir poco stupido.*
In caso contrario vai al ***132***

40

Niente... nulla di nulla! Certo, la misera luce della fiammella crea più ombre di quante ne dissipi, ma ti sembra di aver controllato ogni singolo centimetro del comparto senza trovare nulla di simile a un passaggio, salvo il portello stagno sul fondo.
(*La candela o i fiammiferi sono ormai finiti, cancella* ***-1 candela*** *se la stavi utilizzando*)
Ripiombato nell'oscurità rifletti se non sia il caso di tornare sui tuoi passi. Scrolli il capo. Può darsi che tu e Ugeene vi siate semplicemente sbagliati, in questo caso tornando indietro otterresti solo di perdere altro tempo prezioso. D'altro canto i marinai in qualche modo devono pur potersi spostare da un ponte all'altro della nave. Sei sicuro che nel prossimo scomparto troverai modo di salire ai ponti superiori. Ti affretti verso il portello stagno e lo varchi.
Vai al ***154***



41

Questa è l'ultima stiva. Oltre il portellone in fondo al comparto c'è la sala mensa del dirigibile. Se le teorie formulate assieme a Ugeene valgono qualcosa, e se non ti è sfuggito nulla nelle stive precedenti, qui *deve* esserci il passaggio che conduce all'armeria del velivolo.

Se hai con te l'Oggetto: ***Candela*** *e l'Oggetto:* ***Scatola di fiammiferi*** *(con dentro almeno un fiammifero) cancella* ***-1 fiammifero*** *e vai al* ***94*** *(Se hai un* ***Acciarino Pneumatico*** *puoi accendere la candela con quello).*

In alternativa se hai con te l'Oggetto: ***Scatola di Fiammiferi*** *con dentro almeno* ***6 fiammiferi*** *puoi usare quelli, accendendoli uno dopo l'altro, per guardarti intorno. Cancella* ***-6 Fiammiferi*** *e vai al* ***94.***

Se non hai tali oggetti, puoi solo avanzare fino alla fine del comparto e prendere il portello verso la stiva successiva nella speranza di trovare, prima o poi, qualche fonte di luce portatile al ***154***

42

La tentazione di lanciarti fuori dalla gondola e poi da lì, a rotta di collo, fino all'Ostello è fortissima. Però ti rendi conto che le probabilità di arrivare al salone senza venir fermato sono bassissime. Questa constatazione è sufficiente a fermarti. Con l'immagine di Alecsandro Cucnas umiliato che sfuma dalla tua mente ti siedi per terra per analizzare freddamente la situazione.

Il primo problema è lo spadino di Cucnas. Che cosa farne? Averlo in mano, adesso, non ti serve a nulla. Devi riuscire a mostrarlo al maggior numero possibile di studenti, possibilmente senza farti vedere dagli adulti. Il secondo problema è costituito dal *tuo* Spadino. Tutto quel che hai compiuto questa notte non varrebbe nulla se Alecsandro riuscisse a impadronirsene. Che cosa accadrebbe in quel caso? Pari e patta? Non sai perché ma ne dubiti. Temi che, al contrario, in una situazione simile le ostilità aumenterebbero così come la posta in gioco.

Intanto hai in mano l'arma di Cucnas, però, e devi decidere cosa farne.

Effettua una prova su: LOGICA, La difficoltà è d8

Bonus: *Se sei accompagnato da* ***Ugeene Ciric****, diminuisci la difficoltà di* ***-1***

Se possiedi l'oggetto: ***Lente di Borodin****, diminuisci la difficoltà di* ***-1***

Se superi la prova, vai al ***36***

In caso contrario vai al ***123***

43

La paratia a prua della cucina è coperta da dispense di metallo, le cui ante sono chiuse con un unico catenaccio che corre lungo anelli di metallo nelle ante stesse. La catena fa capo a un unico lucchetto dall'aspetto assai solido. Evidentemente qualche marinaio con l'abitudine di sgattaiolare in cambusa per qualche spuntino deve essere stato colto sul fatto una volta di troppo.
Nel centro della cucina due enormi pentoloni sembrano spuntare direttamente dal pavimento mentre dal lato di babordo un ampio piano di cottura ospita pentolami di dimensioni più consuete. A tribordo, invece, sono conservate stoviglie e posate, tutto nella stessa lega metallica di cui sono fatte le ciotole che vi sono state date il primo giorno di viaggio,
Non sapendo bene cosa stai cercando bighelloni a destra e a manca, osservando tutto con attenzione
Puoi appropriarti dei seguenti oggetti ma solo se non possiedi l'Oggetto Speciale: ***Croce di Madreperla*** *o la* ***Medaglia al Valore.*** *In tal caso il tuo rigore morale t'impedirebbe di commettere un furto su un velivolo Imperiale.*
- Scodella & Cucchiaio (P)
- Coltellaccio da cucina (P)
- Scatolina di Grasso (0/5) (P)
- Grasso (per riempire la Scatolina) (5 dosi)
- Bottiglia contenente distillato alcolico (P)
Quando hai terminato lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 1 o 2: *Vai al* ***141***
- 3 o più: *Vai al* ***126***

44

Solo quando arrivi ad appoggiare le mani sul metallo gelido del portellone dall'altro capo del comparto ti rendi conto della tensione accumulata. Respiri profondamente, tre volte, quindi varchi il portellone.
Sbuchi in un ambiente ampio e spoglio. La placca metallica sopra l'ingresso afferma che ti trovi nell'armeria ma non scorgi esplosivi o cannoni e neppure bombe o altro materiale bellico.
Lungo le paratie di babordo e di tribordo corrono due rastrelliere di legno semivuote. Dall'altra parte dell'armeria c'è un altro portello che conduce verso poppa. A destra e a sinistra, invece, due portelli stagni spezzano la fila delle rastrelliere. Questi sono singolarmente orientati verso il basso di circa 30° come se i passaggi a essi collegati fossero inclinati verso il basso. Nell'angolo di babordo vedi alcune casse e una mezza dozzina di barili accatastati. Sul soffitto, infine, c'è un altro boccaporto chiuso, che conduce ai ponti superiori.
Se hai con te l'Oggetto: ***Mappa dell'Aerostato*** *vai subito al* ***45***
In caso contrario vai al ***98*** *per decidere cosa fare.*

45

Ugeene aveva previsto che l'armeria potesse trovarsi da queste parti. Assieme avevate anche ipotizzato che lo *Spada del Signore* viaggiasse con armamento ridotto. L'armeria semi vuota conferma questa teoria ma non quella successiva, secondo cui i bagagli di voi studenti potevano trovarsi qui. Dopo un primo momento di sconforto ti riprendi, afferri i fogli della mappa, sempre più sgualciti, e li esamini con rabbia. Con un moto di speranza, noti che in una delle vostre ipotesi i bagagli erano custoditi nelle gondole da combattimento il cui accesso deve, per forza di cose, trovarsi qui nell'armeria. Lo sguardo corre ai due portelli inclinati, a babordo e a tribordo. La certezza di essere alla fine della tua avventura s'impossessa repentinamente di te.

Vai subito verso uno dei due portelli laterali? Segnati se vai a quello di ***babordo*** *oppure a quello di* **tribordo**. Vai *al* ***26***

Oppure pensi di avere il tempo di dare un'occhiata in giro e vuoi osservare meglio la rastrelliera di babordo? Vai al ***129***

Oppure vuoi guardare quella di tribordo? Vai al ***82***

Oppure vuoi vedere cosa sono le casse e i barili nell'angolo? Vai al ***37***

46

Afferri il cavo studiandolo brevemente. E' fatto con una gomma, chiamata *argile,* che sai essere prodotta dall'icore di un insetto. Il rivestimento non sembra spesso. Riesci a sentire la presenza di due filamenti, spessi poco meno del tuo mignolo, correre appena sotto la superficie.

"Dobbiamo fare molta attenzione all'energia galvanica..." sussurra Ugeene.

Annuisci pensieroso, soppesando il cavo. "Sì, non bisogna mai toccare i filamenti che conducono l'energia... ho sentito dire di gente che è morta nel farlo"

Se hai con te l'Oggetto: ***Cacciavite*** *e vuoi usarlo vai al* ***144***

Se invece hai con te l'Oggetto: ***Coltellino a serramanico*** *oppure* ***Coltellino Intagliato*** *e vuoi usarlo vai al* ***5***

In alternativa, se sei accompagnato da ***Etan Luxer****, puoi lasciar fare a lui. Vai al* ***93***

Oppure puoi lacerare l'involucro del cavo con i denti. Vai al ***55***

O rinunciare a questo piano e tornare al ***21*** *per scegliere un'altra opzione.*

47

Mettendoti in punta di piedi e allungandoti il più possibile riesci a infilare il gancio nell'anello del boccaporto. Quindi ti ci appendi con tutto il tuo peso, fino a che non senti uno scatto. Un attimo dopo la botola si spalanca e una sottile scaletta metallica scivola silenziosamente verso il basso.

Con un ultimo guizzo la candela muore. Con il cuore che martella furiosamente in petto aspetti qualche secondo ma dall'oscurità sovrastante non proviene alcun suono.

*Cancella **-1 Candela** dal tuo Equipaggiamento.*
*Se vuoi puoi conservare l'Oggetto: **Gancio (M)***
*Vuoi salire sulla scala? Vai al **156***
*Un improvviso timore, o forse un sesto senso, ti suggeriscono di desistere? Allora ignora il boccaporto e prosegui verso la successiva stiva di carico. Vai al **145***

48

Trattenendo il respiro scivoli nella camera. Alla tua destra senti il respiro pesante di almeno due uomini. L'oscurità è tale che l'unica cosa che riesci a distinguere, grazie ad un sottilissimo spicchio di luce proveniente dal corridoio, è la sedia sulla quale sono piegati in bell'ordine dei pantaloni, una camicia e la giacca da ufficiale sotto la quale spuntano le chiavi.

Effettua una prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d10+d8

Bonus: *Se hai la Competenza: **Furtività,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Velocità di Mano,** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova, vai al **29***
*In caso contrario vai al **33***

49

Troppo alto! Anche saltando non hai nessuna speranza di arrivare all'anello. Osservi nuovamente il comparto prima di prendere una decisione: ti arrampichi su una coppia di panche poste all'altezza del boccaporto, fino a trovarti in equilibrio precario, in piedi sull'alto schienale. Ti appoggi con la schiena alla paratia concava. Peccato che il boccaporto si trovi esattamente al centro del comparto. Valuti la possibilità di tentare un salto. Dovresti abbandonare la sicurezza della paratia, compiere due rapidi passi di corsa sul filo dello schienale e spiccare un balzo in direzione del boccaporto, aggrapparti all'anello di ferro e aspettare che il tuo peso, e la gravità, facciano il resto del lavoro... a patto che il boccaporto non sia in qualche modo bloccato, s'intende. In quel caso rimarresti a penzolare appeso al soffitto come un salame.

Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8

Bonus**: Se sei accompagnato da **Etan,** questi t'incita a gettarti. Diminuisci la difficoltà di **-2

Malus**: Se sei accompagnato da **Ugeene,** questi t'implora di scendere o finirai per farti male. Aumenta la difficoltà di **+2

*Se fallisci la prova, te ne vai verso la successiva stiva di carico. Vai al **145***
*Se invece superi la prova, puoi decidere se ritirarti e andare al **145** oppure se cimentarti nel salto al **17***
*In tutti i casi la candela si è consumata, per cui cancella **-1 Candela** dal tuo equipaggiamento.*

50

Effettua una prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d10+d10

Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Meccanica & Galvanologia*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

Se hai con te l'Oggetto ***Scatolina per Grasso*** *diminuisci la difficoltà da* ***-1 a -2*** *(a seconda che cancelli 1 o 2 grammi di grasso)*

Se hai con te l'Oggetto: ***Groviglio di Fil di Ferro*** *diminuisci la difficoltà da* ***-1 a -3*** *(a seconda che cancelli 1,2 o 3 pezzi di fil di ferro)*

Se hai con te l'Oggetto: ***Cacciavite*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***

Se superi la prova, vai al ***134***

Se la fallisci Torna al ***98***

51

Rimani a lungo a osservare la situazione, senza che una sola idea su come entrare nel dirigibile ti si affacci alla mente quando la voce di Etan ti fa sussultare: "Ma guarda chi si rivede, il nostro amico!"

"*Uh*? Cosa?"

Per tutta risposta Etan indica il militare. "Si tratta del sottoufficiale che ci porta da mangiare a mezzogiorno, sul dirigibile. Quello nervoso, che sembra odiarci tutti e che vorrebbe vederci impiccati"

Osservi più attentamente l'uomo. In effetti potrebbe essere lui, anche se a questa distanza, illuminato dall'innaturale luce delle lampade galvaniche, non ne puoi essere del tutto sicuro.

"Ho un conto in sospeso con quel maledetto dalla punizione facile..." continua Etan. Ha dipinta in volto un'espressione ferina che ti spaventa. "Dammi due minuti e vedrai come ti sgombro la strada"

"Che cosa vuoi fare?" gli domandi, trattenendolo per una manica.

"Non fare stupidaggini Etan" interviene Ugeene. "Se ci pescano potrebbero anche espellerci. Mio Dio, ma che dico? Se ci trovano mentre cerchiamo di entrare in un dirigibile militare ci arrestano! Se succedesse mio padre mi scorticerebbe vivo..."

"Anche il mio" replica Etan con una scrollata di spalle. "Ma solo se mi acciuffa! Sentite il mio piano, è strepitoso..." sussurrando, con le teste così vicine da sfiorarvi, Etan v'illustra la sua idea: "Io faccio un giro largo e attiro l'attenzione del marinaio. Quello m'insegue e così voi potete entrare nel dirigibile con tutta calma"

"E questo sarebbe un piano?" replica Ugeene. "E se quello invece di inseguirti dà l'allarme? Oppure se decide di spararti? Oppure se..."

"E se, e se. Non sai dire altro?" lo zittisce Etan con un gesto. "Il mio piano è semplice e ingegnoso. Non può fallire, e vi assicuro che il nostro amico, laggiù, non darà l'allarme. Avrà troppa voglia di mettermi le mani addosso di persona. Allora, si da inizio alle danze?"

"*Bhe*... io..."

Ugeene t'interrompe, sollevando una mano, neanche foste a scuola. "Ho un'altra idea" dice. "Guardate quel cavo" indica lo spesso cavo che dal

generatore serpeggia lungo il molo di cemento fino alle lampade. Con il dito segue il suo snodarsi sulla superficie scabbiosa della piattaforma. Si ferma, infine, in un punto in cui il cavo si confonde nell'ombra, passando dietro ad un carretto di legno per il trasporto delle merci. Di fronte alle vostre espressioni ottuse spiega: "Se strisciamo senza esser visti fin dietro a quel carro possiamo sabotare il cavo galvanico in modo da spegnere una luce, o magari anche tutte e due se si manda in cortocircuito il generatore. Se ci riusciamo, e se magari riusciamo a farlo nel momento in cui una nuvola passa davanti alla luna..."
"Mi sembra che nel tuo piano ci siano più *se* e *magari* che nel mio" obietta Etan.
"A me invece sembra molto più sensato " ribatte l'altro.
*Vai al **21***

52

Effettua una prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8

Bonus: *Se hai con te l'Oggetto: **Coltellino a Serramanico**, **Coltellaccio da Cucina** o **Coltellino Intagliato** li puoi usare per tagliare le corde. Diminuisci la difficoltà di **- 1.***
*Se hai con te l'Oggetto: **Gancio** puoi usarne il manico come leva. Nel tentativo l'Oggetto si spezza (cancellalo) ma riduci la difficoltà di **-2***
*Se sei accompagnato da **Etan Luxer**, diminuisci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **4***
*In caso contrario vai al **130***

53

Un po' carponi un po' strisciando sulla pancia ti dirigi verso il portellone spalancato della stiva di carico.
*Se **Ugeene Ciric** ti accompagna e ha già subito 3 o 4 ferite, vai subito al **27***
In qualunque altro caso:
*Se hai segnati il **Codice ES-x**, vai al **148***
*Se hai segnato il **Codice LD-x**, vai al **13***
*Se non hai nessuno di questi due codici, vai al **20***

54

Ti trovi dentro la stiva di carico numero uno, la stessa nella quale trascorri le tue giornate in volo. Per terra di fianco al portellone spalancato scorgi alcuni attrezzi da lavoro. Probabilmente è stata sostituita una qualche guarnizione e per questo il portellone è stato lasciato aperto.
L'ambiente è deserto, illuminato solo approssimativamente dalla luce lunare che riesce a farsi strada fin lì attraverso gli oblò e il portellone aperto. Le ombre giocano con le panche e con la tua immaginazione, dandoti l'impressione che qualche sedile sia occupato.
Per diversi secondi rimani congelato dalla paura primordiale delle tenebre. E' solo con un grande sforzo di volontà che infine riesci a muoverti. Il primo passo è difficilissimo, il secondo più facile, un attimo dopo ti trovi a camminare tra le ombre senza più timore. Anzi, quasi ridacchi delle tue paure infantili.
Se vuoi, puoi dirigerti verso il tuo sedile e spostare qualunque numero di Oggetti tra quelli che hai nel tuo Equipaggiamento. Quando sei soddisfatto, non hai altra possibilità se non quella di imboccare il portello stagno che conduce nella stiva di fianco. Vai al ***59***

55

"Attento, Alenn" chiacchiera Ugeene. "Dobbiamo tagliare il cavo senza..."
Ignorando le parole del tuo amico ti porti il cavo alla bocca e, serrati i denti, tiri più forte che puoi. L'involucro si strappa...
Ugeene urla mentre il tuo corpo è scosso da convulsioni violente. La lampada galvanica di destra esplode con un sonoro *POP.* Quella di sinistra si affievolisce fino quasi a spegnersi mentre la dinamo del generatore sputacchia scintille nell'aria.
Ugeene ti afferra la testa, nel tentativo di toglierti il cavo che ancora stringi tra i denti, ma subito anche lui s'irrigidisce, unendosi a te nel sinistro balletto delle convulsioni.
Solo quando il marinaio spegne il generatore togliendo energia al cavo tu e Ugeene crollate al suolo come marionette rotte.
Lancia un d10 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Se possiedi la Competenza: ***Tempra*** *aggiungi 3 punti al risultato. Quanto hai ottenuto?*
- 10 o meno*: subisci* ***1 Ferita Profonda****,* ***4 Ferite Lievi****, e sottrai tutti i* ***Punti Vigore*** *che hai fino a rimanere con solo 1 Punto Vigore.*
- 11 o più: *subisci* ***3 Ferite Lievi****, e sottrai tutti i* ***Punti Vigore*** *attuali che hai fino a rimanere con solo 1 Punto Vigore*
Segna inoltre ***3 Ferite*** *a Ugeene.*
Se tu o Ugeene siete morti, la tua avventura è ***FINITA*** *in un modo a dir poco stupido.*
In caso contrario vai al ***132***

56

"Alenn, è tardi" la voce di Ugeene ti fa sussultare. Rinfoderi l'arma, maledicendoti per aver perso tanto tempo a osservare una stupida spada.
"Hai ragione" rispondi. "Dobbiamo muoverci se vogliamo recuperare anche l'arma di Cucnas"
Ti avvii, ma dopo pochi passi ti volti a osservare Ugeene. Non si è mosso e si sta torcendo le mani nervosamente.
"*Be'*? Che cosa succede adesso?" gli chiedi, senza riuscire ad evitare un tono esasperato.
"Scusa, Alenn è che pensavo..." devi compiere un vero e proprio sforzo di volontà per non urlare a Ugeene che questo non è *assolutamente* il momento per perdere tempo. "...pensavo che ormai è tardi, tra poco albeggerà..."
"Appunto!" ti lasci scappare, sempre più impaziente.
"Potremmo venire scoperti in ogni momento" prosegue Ugeene con una flemma snervante. "Io credo che dovremmo pensare a cosa fare del tuo Spadino *prima* di andare alla ricerca di quello di Cucnas"
"Ma se non recupero l'arma di Alecsandro è come se non avessimo fatto nulla" replichi. "Io ho il mio Spadino, Cucnas il suo e nessuno vince"
"Mentre invece se un marinaio ti becca con il tuo spadino in mano, te lo sequestra e lo rimette nel tuo baule. Cioè esattamente dove Cucnas andrà a cercarlo quando deciderà di fare la sua mossa"

Le ragioni di Ugeene sono buone, devi ammetterlo. Eppure sai che solo recuperando l'arma di Cucnas potrai dire di aver vinto questa sfida. Che cosa accadrebbe se entrambi riusciste a mettere al sicuro i propri spadini? Pari e patta? Non sai perché ma ne dubiti. Temi che, al contrario, in una situazione simile le ostilità aumenterebbero così come la posta in gioco.
*Aumenta di **+2** punti il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric***
*Pensi che sia meglio, come prima cosa, riflettere su cosa fare del tuo Spadino? Vai al **153***
*Pensi che avrai tempo dopo, con entrambe le armi in tuo possesso, di riflettere su cosa fare? Se è così segnati nel tuo Equipaggiamento ADDOSSO o CINTURA, l'Oggetto**: Spadino di Alenn (M)** **(Speciale)** e vai in cerca il baule di Cucnas al **161***

57

Solo quando l'oscurità della stiva si chiude su di te ti concedi di ricominciare a respirare.
Con le ginocchia tremanti ti volti per osservare la situazione fuori: i marinai sono riusciti a spegnere il generatore e la macchina ha finalmente cessato di ronzare e sputacchiare scintille. Ora i due uomini stanno animatamente discutendo sul da farsi.
*Sottrai **-1 Punto Vigore** per la corsa e la tensione, quindi vai al **54***

58

Colto da un'improvvisa ispirazione scatti verso la rampa mobile. Ormai sei sotto il dirigibile e già hai appoggiato un piede sul primo gradino della rampa mobile quando tutto il tuo entusiasmo e ottimismo vengono spazzati via da una voce gracchiante alle tue spalle: "Chi è là? Fermi o sparo!"
Ti volti, inciampando nelle tue stesse gambe e finendo per cadere col sedere sul secondo gradino della rampa, le mani alzate e gli occhi sgranati nel vedere la canna esagonale di un moschetto puntata contro il tuo petto. Un marinaio è spuntato dal groviglio di gomene alle quali era appoggiato il moschetto che ora ti sta puntando addosso. Ti ci vuole un attimo per capire cosa è successo: evidentemente i militari di guardia erano due, ma devono aver deciso di dividersi il turno di guardia. Così mentre uno fumava oziosamente la pipa l'altro s'imboscava tra i cordami, coprendosi con un telo impermeabile, per schiacciare un pisolino.
Il diversivo di Etan deve aver svegliato il marinaio addormentato che, pensando chissà che cosa, è balzato fuori imbracciando il fucile. Come che siano andate le cose, il fatto è uno: sei stato preso e nessuna scusa né furbizia potrà trarti d'impaccio, ormai.
Con la testa china, aspetti che il marinaio si raccapezzi di quanto sta accadendo e chiami un suo superiore. Tutto ciò che puoi sperare è che la punizione non contempli anche una lettera a casa. Non sai proprio immaginare come potrebbe reagire tuo padre.
*Vai all'**80***

59

Oltre il portello stagno si apre un breve passaggio. Qui la luce è completamente assente per cui devi procedere a tentoni. Ti sorprendi nel sentire le pareti fredde del corridoio vibrare lievemente. Evidentemente le grandi caldaie che alimentano i bruciatori e danno energia all'aeromobile non vengono spente completamente neppure durante la notte.
All'incirca a metà del passaggio le tue mani sfiorano due portelli più piccoli posti lateralmente. Proseguendo, invece, dovresti arrivare alla porta che conduce alla stiva di carico successiva, quella che durante il giorno ospita Cucnas e la fazione di studenti che si fa chiamare dei "*prelati*".
*Se hai con te una **Candela** e una **Scatola di Fiammiferi** con almeno un **fiammifero** al suo interno (O, in alternativa, hai l'oggetto: **Acciarino Pneumatico**) puoi decidere di fare un po' di luce per vedere se c'è un modo di aprire questi portelli laterali. In questo caso vai al **35***
*Se vuoi tornare indietro nella stiva precedente per recuperare delle cose che hai lasciato nel SEDILE, vai al **140***
*Se non hai Candele e Fiammiferi o non t'interessa guardarti intorno adesso prosegui verso la stiva n°2 al **138***

60

La luce improvvisa ti coglie alla sprovvista. Ti getti a terra ma sei troppo lento. Un'esclamazione, seguita da uno scalpiccio e ti trovi a fissare negli occhi i due militari che facevano la guardia al dirigibile. Uno dei due imbraccia con un rapido movimento il fucile che portava a tracolla e te lo punta contro, armando il cane. L'altro fa un balzo indietro per lo spavento, facendo oscillare la lanterna. La luce ondeggia, disegnando strane ombre sulle paratie. Senza riuscire a distogliere gli occhi dalla canna esagonale del fucile puntata al tuo petto, sollevi lentamente le mani.
Il volto del marinaio si distende in un ghigno soddisfatto. Si avvicina, senza abbassare l'arma. "A quanto pare c'è qualcuno qui che vuol collezionare ammonimenti" ridacchia. "Vediamo che scusa troverai, ora, per giustificare la tua presenza qui, mocciosetto bastardo!"
Non puoi far altro che abbassare il capo mortificato, preparandoti a subire le conseguenze delle tue azioni.
*Vai all'**80***

61

Stringendo i denti e ignorando la voce del buon senso che t'implora di non farlo abbandoni dall'appoggio della paratia. Fai due rapidi passi lungo il filo dello schienale, i muscoli si tendono, salti... la mano sinistra annaspa nel vuoto, ma la destra si chiude attorno all'anello di ferro. Per una frazione di secondo ti trovi a dondolare appeso al soffitto ma poi, come previsto, la forza di gravità ha la meglio e il boccaporto si spalanca. Una scaletta metallica, scorrendo silenziosamente nelle sue guide, ti colpisce in pieno petto, togliendoti il fiato e gettandoti in terra.
Rimani steso a boccheggiare per quasi un minuto, massaggiandoti il torace dolorante. Dall'oscurità sovrastante la scaletta non proviene alcun suono, così alla fine ti rialzi e appoggi una mano al primo piolo.
*La candela si è consumata. Cancella **-1 Candela** dal tuo Equipaggiamento.*
Lancia un d6 e aggiungi al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?
- 12 o meno:** segnati **1 Ferita Lieve** e sottrai **-4 Punti di Vigore.
***- 13 o più:** segnati **0 Ferite** Lieve e sottrai **- 3 Punti di Vigore**.*
*Se il tuo punteggio di Vigore è arrivato a **0** nel tentativo di rialzarti hai un capogiro e cadi a terra svenuto. Vai al **24***
*In caso contrario decidi di salire sulla scala? Vai al **156***
*Oppure un improvviso timore, o forse un sesto senso, ti suggerisce di desistere? Allora ignora il boccaporto e prosegui verso la successiva stiva di carico. Vai al **145***

62

Passi al setaccio il comparto, lordato in maniera inimmaginabile dai cadetti: sputacchi e grumi di natura organica non identificabile di fianco ad ogni panca, briciole e resti funghi da pipa bruciati. In un angolo, poi, l'odore inconfondibile del piscio ti rivela una disgustosa storia di "gara a chi la fa più lontano".
La tua ricerca si è comunque rivelata fruttuosa.
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?:
- 1 o 2: *Vai al* ***81***
- 3 o 4: *Vai al* ***99***
- 5 o 6: *Vai al* ***18***

63

Osservi la traiettoria del sasso mordendoti il labbro inferiore. Un istante prima dell'impatto anche il marinaio deve percepire qualcosa perché solleva la testa. Il pezzo di cemento lo colpisce esattamente in mezzo agli occhi, mandandolo a stramazzare per terra.
Senza esitare ti lanci di corsa verso il dirigibile. Passando sotto la lampada galvanica senti il calore investirti, come se ti trovassi vicino a un falò. I capelli e i peli delle braccia si sollevano, provocandoti una spiacevole sensazione. Un attimo dopo sei nella stiva. Solo ora ti concedi di fermarti a respirare.
Con le ginocchia che ancora ti tremano dai un'occhiata fuori: con un tuffo al cuore vedi che un secondo marinaio si è materializzato sulla piattaforma. E' accucciato a fianco del collega e gli sorregge la testa. Ci metti un secondo per capire da dove sia spuntato, ossia dal groviglio di gomene, nel quale si era evidentemente imboscato per farsi un pisolino durante il turno di guardia, vicino a dove l'altro fumava. Per tua fortuna non ti ha visto mentre attraversavi di corsa il molo.
Segna il Codice: ***MC-x*** *e Vai al* ***54***

64

Sudi e imprechi mentalmente per quasi mezz'ora, quando ormai sei prossimo a rinunciare, e la candela è ormai agli sgoccioli, la serratura scatta rumorosamente.
Non puoi crederci!
Sfruttando gli ultimi spasimi della candela esplori il breve condotto, lievemente inclinato verso il basso, che parte dal boccaporto e che conduce a un'altro portellone. Questi si apre su un comparto lungo e ingombro ma prima che tu possa guardarti meglio intorno la candela sfrigola e si spegne, consumata completamente.
*Vai all'****85***

65

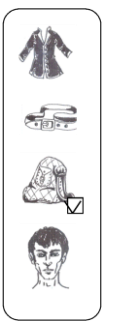
Ormai l'imboccatura del passaggio ti appare come un cerchio luminoso sempre più lontano. Dopo un po' il condotto deve curvare, anche se non ne hai percezione, visto che la luce scompare del tutto.
Improvvisamente il tuo piede, anziché un'altra maniglia, tocca qualcosa di cedevole. La sorpresa è tale che perdi la presa e cadi, ma si tratta di una brevissima caduta che termina su una superficie morbida.
Tasti sotto di te cercando di capire su cosa sei finito: si direbbe cuoio. Ti trovi su una specie di gigantesco materasso bitorzoluto e foderato con ruvido cuoio. Spostandoti più in la arrivi a toccare delle borchie che imbullonano questo strano "materasso" direttamente al pavimento della gondola. Immagini i marinai, durante un combattimento, gettare munizioni e armi nello scivolo e queste, dall'armeria, atterrare senza troppo pericolo proprio dove ti trovi tu ora.
Un po' gattoni, un po' strisciando guadagni il pavimento e finalmente ti puoi dare un'occhiata intorno.
*Vai all'**85***

66

"*...plausibilmente deve esserci anche un passaggio che dall'armeria conduce a una stiva...*"
Le parole pronunciate da Ugeene ieri, mentre abbozzavate ipotesi sulla composizione del dirigibile, ti riecheggiano nella mente.
Ti guardi intorno con grande attenzione. L'oscurità è però tale che riesci a intravvedere a malapena i contorni delle panche.
*Se hai con te l'Oggetto: **Candela** e una **Scatola di fiammiferi** (con dentro almeno un fiammifero) cancella **-1 fiammifero** e vai al **76** (Se hai un **Acciarino Pneumatico** puoi accendere la candela con quello).*
*In alternativa se hai con te l'Oggetto: **Scatola di Fiammiferi** con dentro almeno **6 fiammiferi** puoi usare quelli, accendendoli uno dopo l'altro, per cercare di distinguere qualcosa. Cancella **-6 Fiammiferi** e vai al **117***
*Se non hai tali oggetti, puoi solo avanzare fino alla fine del comparto e imboccare il portello verso la stiva successiva al **145***

67

"Che meraviglia" sussurra Etan da sopra la tua spalla. "Il mio, di spadino, credo che mio padre l'abbia comprato da qualche rigattiere... giusto per dirti quante speranze ha che mi diplomi"
Rinfoderi l'arma e ti rialzi, maledicendoti per aver perso tanto tempo a osservare una stupida spada.
"Bene!" esclama Etan, alzandosi a sua volta e battendo le mani "Metà dell'opera l'abbiamo portata a compimento. Adesso dobbiamo solo impossessarci dello spadino di Cucnas"
Lanci un'occhiata dubbiosa alle feritoie da cui filtra una luce fioca, eppure sei quasi sicuro che la luminosità sia aumentata negli ultimi minuti.
"Su, cosa aspetti!" t'incita Etan, tirandoti per una manica. "Muoviamoci che è tardi"
Il problema è proprio questo: è tardi! Ormai starà albeggiando e ben presto il dirigibile e i suoi occupanti si risveglieranno. Potresti non avere il tempo materiale di recuperare lo Spadino di Cucnas.
D'altro canto adesso come adesso puoi solo impedire a Cucnas di vincere, ma non certo sconfiggerlo. Che cosa accadrebbe se entrambi riusciste a mettere al sicuro i propri spadini? Pari e patta? Non sai perché ma ne dubiti. Temi che, al contrario, in una situazione simile le ostilità aumenterebbero così come la posta in gioco.



*Aumenta di **+2** punti il **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer***
*Come prima cosa vuoi riflettere su cosa fare del tuo Spadino? Vai al **153***
*Pensi che avrai tempo dopo, con entrambe le armi in tuo possesso, di riflettere su cosa fare? Se è così segnati nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto**: Spadino di Alenn** (**M**) **(Speciale)** e vai in cerca il baule di Cucnas al **161***

68

Improvvisamente ti viene un'idea: tentare di portare fuori di lì tuo spadino sarebbe rischioso, rimetterlo dentro il baule sarebbe stupido. Però potresti spostare l'arma dentro *un altro* baule!

Che cosa decidi di fare?

Vuoi cercare il bagaglio di uno dei tuoi amici e nascondervi dentro il tuo spadino? Se decidi di fare così segna il ***Codice: SA-EU*** *e vai al* ***149***

*Pensi sia più saggio tenere con te lo Spadino? Se è così segnati nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto****: Spadino di Alenn*** *(****M****) e decidi se:*

- Uscire alla svelta dalla gondola, al ***112***

- Oppure andare in cerca il baule di Cucnas al ***161***

Se pensi che tutto questo sia stupido e la sfida di Alecsandro solo un Bluff, rimetti lo Spadino nel tuo baule e cerca di andartene dal dirigibile. Vai al ***152***

69

Disposti lungo tutta la lunghezza della gondola vedi file e file di impalcature metalliche. Simili ad alti scaffali rugginosi, imbullonati al pavimento. All'interno sono stati stipati bauli di ogni dimensione e foggia. Per garantire ulteriore stabilità le impalcature sono ancorate da una serie di spessi cordami che vi passano sopra e sono assicurati a stretti anelli di ferro fissati direttamente al pavimento.

Diagonalmente rispetto alle scaffalature ci sono delle casse impilate. Sicuramente contengono pezzi di ricambio e attrezzature per il velivolo.

Hai trovato il deposito dei vostri bagagli!

Rimani a fissare inebetito le file di bauli senza riuscire davvero a capacitarti di avercela fatta. Quando finalmente ti riprendi vieni colto dalla frenesia. Sei ad un passo dal vincere la sfida con quello stupido di Alecsandro e dall'umiliarlo davanti all'intera scuola!

Decidi se vuoi cercare il ***bagaglio di Alecsandro Cucnas*** *oppure il* ***tuo bagaglio****, quindi vai al* ***70***

70

Effettua una prova su: PERCEZIONE, La difficoltà è d10

Bonus: *Se hai una* ***Candela*** *e un* ***Fiammifero*** *(o un* ***Acciarino Pneumatico****) diminuisci la difficoltà di* ***-2*** *(Cancella* ***-1 Candela*** *e* ***-1 Fiammifero****)*
Se ***Ugeene Ciric*** *ti accompagna diminuisci la difficoltà di* ***-1***
Se ***Etan Luxer*** *ti accompagna diminuisci la difficoltà di* ***-1***

Se ***superi*** *la prova vai al:*

- Se stai cercando lo ***Spadino di Cucnas*** *al* ***131***

- Se stai cercando il ***tuo Spadino*** *al* ***19***

Se ***fallisci*** *Lancia un d8. Quanto hai ottenuto?*

- 5 o meno: *Vai al* ***143***

- 6 o più: *Vai al* ***133***

71

L'oscurità della zona mensa viene rischiarata da una lanterna. Ti getti a terra ma sei troppo lento. Uno dei due militari, un uomo dai baffi argentei, come le bande sui suoi pantaloni, estrae rapido la pistola da una fondina messa di traverso sull'inguine e te la punta contro.
Senza riuscire a distogliere gli occhi dalla canna della pistola puntata al tuo petto sollevi lentamente le mani.
"A quanto pare non sarà troppo difficile avere delle risposte" dice l'ufficiale, senza perderti di vista né accennare ad abbassare l'arma. "Credo che tu sia nei guai, ragazzino".
Non puoi che chinare il capo assaporando l'amaro gusto del fallimento.
*Vai all' **80***

72

L'imboccatura del passaggio ti appare come un cerchio luminoso davanti al quale si staglia la sagoma di Etan. "Alenn, sei arrivato?".
"Ancora no" rispondi, continuando a scendere un piolo alla volta.
"Allora vuol dire che ci stai mettendo troppo! Ora arrivo... *YEEEEAAAAA*"
Capisci le intenzioni di Etan un attimo troppo tardi. Si è lanciato a capofitto nel tunnel e ridendo come un folle ti sta piombando addosso a tutta velocità. Non hai la possibilità di evitare il tuo amico. Le tue urla di terrore si mischiano a quelle folli di gioia di Etan. Un attimo più tardi atterrate, in un intrico di membra, su una superficie sufficientemente morbida da evitarvi di farvi male.
Tasti sotto di te per capire su cosa siete finiti: si direbbe cuoio. Ti trovi su una specie di gigantesco materasso bitorzoluto e foderato con ruvido cuoio. Spostandoti più in la arrivi a toccare delle borchie che imbullonano questo strano "materasso" direttamente al pavimento della gondola. Immagini i marinai durante un combattimento gettare munizioni e armi nello scivolo e queste, dall'armeria, atterrare senza troppo pericolo proprio dove ti trovi tu ora.
Sempre ridendo come un imbecille Etan tenta di alzarsi, finendo nuovamente lungo disteso sull'instabile superficie del materasso.
*Vai all'**85***

73

Effettua una prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d8+d6
Bonus: *Se hai la Competenza: **Meccanica,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se hai l'Oggetto **Scatolina per Grasso,** diminuisci la difficoltà da **-1 a -2** (se cancellai 1 o 2 grammi di grasso)*
*Se hai l'Oggetto: **Groviglio di Fil di Ferro** diminuisci la difficoltà da **-1 a -3** (Se cancelli 1,2 o 3 pezzi di fil di ferro)*
*Se hai l'Oggetto: **Cacciavite** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se riesci a scassinare il lucchetto, vai all'**86***
*Se invece fallisci, non ti resta che andare al **116***

74

Prudentemente ti accosti al portello di prua. Tentare di origliare di là dal pesante uscio metallico è tempo perso, così ruoti la maniglia e spingi la porta verso l'esterno. Appena lo spazio te lo consente infili la testa dentro per vedere... Un marinaio che ti sta fissando con tanto d'occhi!
Oltre l'uomo distingui un'ampia sala semicircolare dove numerose apparecchiature galvaniche lampeggiano debolmente. Per il resto l'ambiente è immerso nella penombra. A parte il militare che ti fissa stupito sul ponte di comando c'è solo un ufficiale di complemento, seduto a una postazione lampeggiante, e un marinaio che controlla lo stato di una fila di tubi lucenti incastrati in un supporto nel muro.
Il tuo primo istinto è quello di girarti e fuggire a rotta di collo. Ma la vista del militare che, riavutosi dallo stupore, imbraccia il moschetto e te lo punta addosso è sufficiente a vaporizzare ogni tua velleità di fuga.
Sentendoti morire dentro non puoi far altro che alzare lentamente le mani, ben conscio che non riuscirai mai a trovare una scusa plausibile per giustificare la tua presenza qui.
*Vai all'**80***

75

Il comparto in cui entri è diviso in modo che lungo la paratia di tribordo corra uno stretto corridoio, illuminato dalla luce lunare che entra da numerosi oblò disposti a intervalli regolari, mentre sulla sinistra si aprono numerose porte. Sei colpito dal fatto che non si tratta dei portelloni ai quali ormai ti sei abituato bensì di normali porte di legno. Con trepidazione imbocchi il corridoio. Arrivato davanti alla prima porta ti fermi nel sentire l'inconfondibile rumore di qualcuno che russa.
Che sia finito in una camerata della truppa? Te la immaginavi ben diversa a dire il vero. La porta successiva è socchiusa così ti azzardi a lanciare un'occhiata all'interno. La cabina è immersa nell'oscurità ma s'intuisce che deve essere davvero minuscola. Riesci appena a distinguere il bordo di una cuccetta a castello e una sedia sul cui schienale è appoggiata una giacca. I gradi da capitano che luccicano sulle spalline ti fanno capire che sei finito nelle camere degli ufficiali i quali, a differenza dell'equipaggio, possono godere della relativa comodità garantita da una stanza doppia.
Stai per proseguire quando un luccichio attira il tuo sguardo: da dietro la giacca spuntano alcune lunghe chiavi riunite a mazzo da un anello.
Rimani a fissare le chiavi passandoti la lingua sulle labbra. Quelle chiavi potrebbero aprire numerosi boccaporti che, altrimenti, troveresti chiusi. D'altro canto per appropriartene dovresti intrufolarti dentro la cuccetta buia, sfiorando praticamente i due ufficiali addormentati.
*Vuoi provare a rubare il mazzo di chiavi? Vai al **48***
*Se preferisci andare avanti e non chiedere troppo alla buona sorte vai al **97***

76

La candela si accende, spandendo puzza di sego. Sollevi il naso verso il soffitto, stringendo gli occhi nel tentativo di distinguere qualcosa.

Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10

Bonus*: Se c'è* ***Ugeene*** *che ti aiuta, diminuisci la difficoltà di* ***-2***

Se superi la prova, vai al ***7***

In caso contrario puoi guardarti in giro casomai trovassi qualcosa d'interessante. Vai al ***142***

Oppure smetti di indugiare, spegni la candela, e ti dirigi verso la successiva stiva di carico al ***145***

77

Dopo pochi metri, invece di un altra camera occupata da una coppia di ufficiali, trovi alla tua sinistra uno spazio occupato da quattro logore poltrone poggiate su un tappeto che ha visto sicuramente momenti migliori. Un oblò dalla singolare forma allungata mostra il panorama della notte stellata.

Evidentemente qui gli ufficiali si ritrovano per bere, fumare e rilassarsi. Li immagini discorrere del più e del meno, seduti sulle poltrone o guardando le nuvole che corrono fuori dall'oblò.

Per un lungo minuto rimani indeciso se dare un'occhiata al salotto - magari approfittandone per sederti su una poltrona, immaginando di essere anche tu uno di quegli ufficiali - oppure dartela a gambe prima che qualcuno decida di mettere il naso fuori dalla propria cabina.

Decidi di frugare il salottino? Vai al ***96***

Preferisci allontanarti dalle camerate degli ufficiali? Vai al ***44***

78

Più ci pensi e meno possibilità ti sembra di avere. Alla fine tutto si limita alla domanda se questa sfida sia o meno un astuto *bluff* di Alecsandro per indurti a farti espellere con le tue stesse mani. Peccato che tu non abbia nessun modo per scoprirlo.

*Vuoi tenere con te lo Spadino? Se è così segnati nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto****: Spadino di Alenn*** *(****M****) quindi decidi se:*

- Uscire alla svelta dalla gondola, al ***112***

- Oppure andare in cerca il baule di Cucnas al ***161***

Se invece pensi che tutto questo sia stupido e la sfida di Alecsandro solo un Bluff, rimetti lo spadino nel tuo baule e vattene dal dirigibile. Vai al ***152***

79

Senza esitare ti lanci di corsa verso la voragine nera della stiva spalancata.
Se Ugeene Ciric ti accompagna e ha già subito 3 o 4 ferite, vai subito al ***27***
In qualunque altro caso
Se hai segnati il ***Codice ES-x****, vai al* ***158***
Se hai segnato il ***Codice LD-x****, vai al* ***34***
Se non hai nessuno di questi due codici, vai al ***108***

80

Quel che accade dopo è una girandola confusa di eventi. Vieni sballottato di qua e di là. Sospinto malamente e scosso da mani impietose. Un ufficiale, a un certo punto, ordina di scortarti in cambusa.
Una volta arrivati l'ufficiale da ordine ai militari di spogliarti (*o spogliarvi se non sei da solo*). Ogni protesta è inutile e così ben presto ti trovi nudo come un verme a rabbrividire nel freddo. Ignorando le risatine e i commenti poco fini dei marinai, l'ufficiale esamina i tuoi vestiti e i tuoi averi con metodica lentezza.
Segna ***+2 Ammonimenti.***
Cancella gli oggetti elencati di seguito che si trovano nelle sezioni: AD-DOSSO, CINTURA, SACCA da VIAGGIO, ETAN LUER e UGEENE CIRIC (se ti accompagnavano e se sono stati catturati) a meno che non siano occultati (cioè scritti negli spazi grigi):
- ***Cacciavite***
- ***Gancio***
- ***Coltellino a serramanico*** *[Non il Coltellino a Serramanico Intagliato che è un oggetto Speciale]*
- ***Coperta Militare***
- ***Razioni Militari*** *[Se ti viene sequestrato un oggetto di questo tipo, aggiungi* ***+1 Ammonizione****]*
- ***Distillato alcolico***
- ***Coltellaccio da Cucina***
- ***Mazzo di Chiavi del dirigibile*** *[Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi* ***+1 Ammonizione****]*
- ***Pistola*** *[Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi* ***+2 Ammonizioni****]*
- ***Spada corta da fante di marina*** *[Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi* ***+2 Ammonizioni****]*
- ***Scatola Munizioni e Capsule*** *[Se ti viene sequestrato quest'oggetto, aggiungi* ***+1 Ammonizione****]*
- ***Spadino di Cucnas***
- ***Spadino di Alenn***

Prosegui al ***164***
Nota: *Se anche arrivi ad accumulare* ***6 ammonizioni*** *(o più) puoi continuare nella lettura visto che verrà offerta una possibilità ad Alenn di ridurre il numero di ammonizioni che pendono sulla sua testa.*

81

Tra le tante attività disgustose una delle meno riprovevoli che i cadetti hanno messo in atto deve essere stato giocare a carte. Nella fretta di appropriarsi di un piatto particolarmente ricco uno studente deve essersi fatto sfuggire una **Decima**. La grossa moneta d'argento, del valore di un decimo di Baiocco è rotolata sotto un sedile poco più in là, incagliandosi in un monticello di polvere e segatura.
Dopo averla strusciata sulla stoffa dei pantaloni per ripulirla, ammiri la moneta scintillare alla luce della candela. Il profilo da sparviero di San Eutropio IV, il leggendario primo pontefice di Mizar, spicca sulla faccia della Decima. Sul verso si può ammirare la sagoma stilizzata dell'Arca di Redenzione: l'immensa nave che, secondo le leggende, portò l'umanità redenta su Mizar.
Soddisfatto del fortunato ritrovamento ti fai scivolare la moneta nel borsello e ti avvii baldanzoso verso il comparto successivo.
*Cancella **-1 Candela**, consumata durante le ricerche. Aumenta il denaro nel tuo borsello di **+10 centesimi** e Vai al **154***

82

La rastrelliera è montata su un'impalcatura di legno grezzo che corre per tutta la lunghezza della paratia, interrompendosi solo in corrispondenza del portellone inclinato. In questa rastrelliera vengono conservate le armi da fuoco individuali per l'equipaggio e le munizioni.
Ogni cinque spazi, per la maggior parte vuoti, c'è un anello di ferro attraverso il quale corre una lunga catena, sottile ma dall'aspetto assai resistente e chiusa da due grossi lucchetti posti uno all'inizio e l'altro alla fine della rastrelliera.
Forse questa precauzione serve a evitare che eventuali abbordatori o sabotatori accedano alle armi o forse serve a scongiurare gli ammutinamenti. Di certo si tratta di una precauzione del tutto inutile adesso come adesso! Infatti conti appena una mezza dozzina di pistole e una decina di spade corte da fante di marina.
*Se hai un Codice: **BA-U** vai immediatamente al **111***
*Se invece hai segnato un **Codice ES-x** oppure un **Codice LD-x** oppure un Codice: **MC-x** vai subito al **116***
*In caso non abbia nessuno di questi codici, puoi reputare di nessun interesse la rastrelliera, tornare al **98** e scegliere cos'altro fare*
*Oppure puoi tentare di aprire le due serrature per appropriarti di un arma. Vai al **124***

83

Estrai il plico di fogli sempre più spiegazzati da sotto la giacca. Ti accosti alla luce galvanica più vicina nel tentativo di decifrare la scrittura contorta di Ugeene e i suoi schizzi, tutt'altro che artistici. Stando alle teorie fatte nel pomeriggio, dirigendosi verso prua potresti finire nella sala di comando. Verso poppa, invece, avete ipotizzato la presenza delle camerate degli ufficiali o di quelle delle truppe.
*Decidi quindi se dirigerti verso **prua** al **74***
*Oppure verso **poppa** al **75***

84

Raggiungi il tuo sedile e lo schiodi dal suo posto. Stai ancora frugando nel vano sottostante quando la luce di una lampada t'illumina in pieno. Ti volti con gli occhi sgranati per la paura. Semiaccecato come sei riesci solo a distinguere la canna di un moschetto puntata contro di te.
"Ma, sei uno studente..." esclama una voce. "Ed io che pensavo a un sabotatore nemico" aggiunge con evidente sollievo.
Il fucile viene allontanato e una mano ti afferra per la spalla sinistra. Il marinaio ti trascina senza pietà fuori dalla stiva.
(*Se Etan e/o Ugeene erano con a te si sono rintanati tra i sedili della stiva, riuscendo a non farsi vedere. Speri per loro che siano così intelligenti da rimanersene nascosti lì per tutta la nottata*)
*Vai all'**80***

85

La lunga gondola è rischiarata da non più di due lampade galvaniche. Per cui sei immerso in una penombra così fitta da riuscire a stento a distinguere i contorni degli oggetti. Tasti la paratia della gondola, esplorandola con le mani fino a che non tocchi uno sportellino chiuso da un gancetto. Apertolo scopri che nascondeva una delle feritoie disposte regolarmente lungo la parete esterna della gondola che consentono ai marinai di sparare con le armi individuali.
A circa mezzo metro dal pavimento, a intervalli di quattro metri l'uno dall'altro vedi dei portelli più grandi. A giudicare dagli affusti in legno piazzati davanti ad ognuno essi, lì normalmente dovrebbero trovarsi i cannoni.
Rapidamente apri un paio di dozzine di portelli, abbastanza perché la luce della luna possa penetrare la gondola, consentendoti di distinguere un po' meglio quel che ti sta attorno.
*Se sei sceso nella gondola di tribordo, vai al **110***
*Se invece sei nella gondola di babordo, vai al **69***

86

Il lucchetto si apre con un sonoro scatto. Al di là c'è un condotto fortemente inclinato verso il basso, sembra un tubo di acciaio che si sprofonda nell'oscurità. Ai lati del condotto ci sono dei maniglioni per aiutarsi nella discesa. Nella parte centrale, invece, il "tubo" è segnato da numerose rigature e profondi graffi. Sembra quasi che questo condotto venga utilizzato per far scendere velocemente, proprio come in uno scivolo, oggetti pesanti come casse di munizioni, pezzi d'artiglieria o altro. Un attimo dopo realizzi che l'uso deve essere esattamente questo, anche se al pensiero di far rotolare una bomba o delle munizioni giù per quello scivolo ti viene la tremarella.
Con un sospiro ti fai coraggio, scavalchi il bordo del condotto e ti aggrappi alle maniglie laterali.
*Se sei accompagnato da Etan Luxer, vai al **72***
*Se sei da solo, vai al **65***

87

Il boccaporto posto sul soffitto dell'armeria si rivela essere al di fuori della tua portata.
*Se hai con te l'Oggetto: **Gancio** e vuoi usarlo vai al **160***
*In alternativa se sei accompagnato da almeno uno dei tuoi amici, puoi montargli sulle spalle al **155***
*In ogni altro caso non hai possibilità di aprire questo boccaporto. Torna al **98** e scegli un'altra azione*

88

Degli uomini si avvicinano. I loro sguardi corrucciati si tramutano in preoccupati, nel costatare le condizioni di Ugeene. Stai ancora affannandoti per soccorrere il tuo amico quando vieni spinto di lato senza complimenti da uno dei due militari mentre l'altro si precipita verso il dirigibile.
Ti accucci, è strano, senti come se le braccia e le gambe ti si fossero rattrappite. Sei annichilito.
Qualche minuto dopo il marinaio che si era allontanato riappare, accompagnato da altri due soldati che trasportano una barella. Con un tuffo al cuore ti rendi conto che Ugeene continua a rimanere innaturalmente immobile anche mentre viene sollevato e deposto sulla barella. Scorgi un suo braccio penzolare oltre il bordo della lettiga.
Un paio di mani rudi ti afferrano per una spalla, trascinandoti dietro ai due barellieri. Per tutto il tragitto fino all'infermeria non riesci a distogliere un solo istante gli occhi dalla mano inerte del tuo amico.
In infermeria un uomo con imponenti favoriti e minuscoli occhialini *Pince-nez*. fa cenno ai portantini di spostare il corpo di Ugeene su un letto e, al militare che ti stritola la spalla, di farti sedere su una sedia lì vicino.
Il dottore si china sul letto che ospita il tuo amico, ma meno di cinque minuti

dopo viene distratto dall'arrivo di un uomo tarchiato. Sotto la semplice canottiera, indossata sopra i pantaloni militari, s'intuisce un petto villoso. Il nuovo venuto ti scocca un'occhiata da dietro gli enormi baffoni scompigliati, poi rivolgendosi al dottore, domanda: "Che diamine succede, dottore? Mi dicono che ci sono due studenti feriti"
"*Uno* studente ferito" replica il medico, mentre prende due siringhe in ottone e vetro da un armadietto. "L'altro direi che è solo sotto in stato confusionale"
"Mi dica solo se devo mandare un telegramma di condoglianze alla famiglia di qualcuno, dottore"
Il medico ridacchia sommessamente. "No, capitano" risponde. "Per questa volta il ragazzo sopravvivrà alla propria stupidità. Una bella iniezione, un paio di fasciature e un buon sonno. Direi che domani starà malissimo ma potrà già tornare nelle stive con gli altri studenti"
"E quest'altro?" domanda il capitano, degnandoti appena di un'occhiata, come se non fossi nemmeno in grado di capire che si sta parlando di te.
"Appena ho sistemato questo gli do un'occhiata" risponde il medico, impegnato a denudare il braccio di Ugeene per fargli una iniezione. "Penso di dargli un bel calmante, comunque, e di tenerlo qui fino a domani"
"Ma..." provi a protestare. La tua gola però è così contratta che ne esce appena un flebile rumore gracchiante.
"Bene!" mugugna il capitano. "Faccia come crede, dottore. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata con questi due, domani"
Il volto del medico invade il tuo campo visivo. Senti che ti scopre delicatamente un braccio. Apri la bocca per protestare ma gli occhi severi del capitano ti suggeriscono che forse è meglio restarsene zitti. Lo spesso ago ti penetra la carne alla ricerca di una vena.
"Questo ti farà bene, ragazzo" mormora il dottore poi, accompagnandoti verso un lettino libero di fianco a quello di Ugeene. "Ora stenditi e fatti una buona dormita..."
*Recuperi fino a **1 Ferita Leggera** e **+3 Punti Vigore** attuali.*
*Segna sulla tua Scheda **2 Ammonimenti**.*
*Ugeene Ciric recupera **1 Livello di Salute**.*
*Vai al **165***

89

Sussultando a ogni rumore arrivi a circa metà del corridoio. Sopra di te vedi un boccaporto chiuso, è però troppo in alto perché tu possa arrivarci.
*Se hai con te l'Oggetto: **Gancio** puoi usarlo per aprire il boccaporto al **23***
*Se sei accompagnato da almeno uno dei tuoi due **amici** puoi salirgli sulle spalle per arrivare al boccaporto. Se lo vuoi fare, vai al **109***
In ogni altro caso, oppure se ritieni troppo pericoloso salire verso i ponti superiori da qui, non ti resta che procedere silenziosamente verso il portello di poppa. Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 4 o meno:** Vai al **77
- 5 o 6:** Vai al **136

90

Stai valutando le tue opzioni su come coprire i pochi metri, allo scoperto e in piena luce, che ti separano dalle stive, ma evidente che le possibilità sono poche e tutte ugualmente rischiose: mentre il marinaio attizza il fornellino della pipa puoi tentare una corsa disperata, oppure avanzare silenziosamente verso la stiva. Altrimenti potresti creare un qualche tipo di diversivo, con il rischio però di mettere il militare sul chi vive. Ti chini a raccogliere un frammento di cemento, grosso come il palmo delle tua mano. Potresti lanciarlo lontano per distrarre l'uomo, oppure, fremi al pensiero, potresti cercare di colpirlo in testa per metterlo fuori combattimento.
Vai al ***21***

91

Se hai con te almeno uno tra i seguenti Oggetti: ***Verga****;* ***Coltellaccio da cucina****;* ***Cacciavite,*** *allora riesci a forzare alcune casse. Contengono grossi barattoli divisi in tre sezioni avvitate una sopra l'altra. La prima contiene una zuppa sotto vuoto, nella seconda ci sono strisce di lardo sotto sale mentre l'ultima contiene una bustina di sale, una striscia di cioccolato e diverse gallette secche. Puoi prendere quanti barattoli vuoi dell'oggetto:* ***Razione Militare*** *(***P***).*
Se non hai uno degli oggetti sopra elencati, ti affanni inutilmente senza riuscire ad aprire nemmeno una cassa. Dopo esserti spezzato un unghia (perdi ***-1 Punto Vigore****, fino a un minimo di 1) decidi di rinunciare.*
In ogni caso torna al ***98*** *e scegli di fare qualcos'altro.*

92

Abbandoni l'armeria e, dopo aver percorso il breve passaggio di raccordo, sbuchi nel successivo comparto. L'ambiente è diviso in modo che lungo la paratia di tribordo corra uno stretto corridoio, illuminato dalla luce lunare che entra da numerosi oblò disposti a intervalli regolari, mentre sulla sinistra si aprono numerose porte. Sei colpito dal fatto che non si tratta dei portelloni ai quali ormai ti sei abituato bensì di normali porte di legno. Fai in tempo a fare pochi passi che una di queste si apre e un uomo corpulento ne esce sbadigliando. Sta abbottonandosi maldestramente la camicia. Nel vederti rimane impietrito per un lungo secondo.
Un bottone cade a terra, tintinnando lievemente.
Ti volti e ritorni al portello da cui sei appena entrato. Nel tempo che ci metti a spalancarlo anche l'uomo si riprende dalla sorpresa e, lanciato un grido di allarme, scatta verso di te. Il passaggio di raccordo in cui stai fuggendo è chiuso dal portello che conduce all'armeria. Non hai abbastanza vantaggio per riuscire ad aprire anche quello così non puoi fare altro che voltarti con le mani alzate e il viso stravolto.
Vittima del proprio stesso slancio l'uomo non riesce a fermarsi in tempo e ti

travolge con tutta la sua considerevole mole.
*Se sei accompagnato da **Etan** e/o **Ugeene** decidi chi di voi subirà il danno maggiore dovuto all'impatto Se scegli uno dei tuoi amici esso subisce **una ferita**. Se sei solo oppure se hai deciso di subire tu il danno dell'impatto lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di STAZZA Se possiedi la Competenza: **Tempra**, aggiungi **+2** al risultato del dado. Quanto hai ottenuto?*
- 10 o meno:** Subisci **1 Ferite Lieve** e sottrai **-3 Punti di Vigore.
***- 11 o più:** Subisci **0 Ferite** e sottrai **-2 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti di Vigore** sprofondi in un nero nulla e vai al **24***
*In caso contrario vai all'**80***

93

"Ora ci penso io" dice Etan, estraendo un minuscolo coltellino a serramanico. "Tu... sei armato!" l'affermazione di Ugeene ti strappa un sorriso, visto che quello di Etan è più simile a un appunta lapis che non a un coltello. Solo Ugeene può affermare che si tratti di *un arma*.
Con la punta della lingua tra i denti Etan incidere l'*argile*.
"Fai attenzione" sussurri. "L'energia galvanica può essere molto pericolosa. La lama del tuo temperino è di ferro, se toccasse..."
L'*argile* si lacera senza preavviso e, nonostante le tue raccomandazioni, la lama affonda, tranciando i due filamenti metallici. Nel momento esatto in cui questo accade la lampada galvanica di destra si spegne con un sonoro *POP* mentre il generatore inizia a ronzare rumorosamente, sputacchiando scintille nell'aria. Questi rumori, fortunatamente, coprono il grido di dolore del tuo amico che sussulta, stringendosi la mano con cui manovrava il coltellino.
Tu e Ugeene lo guardate preoccupati. Lacrime di dolore solcano il viso di Etan, ma vi fa cenno di stare già meglio. "Cacchio... che male... merda!" ansima, massaggiandosi l'avambraccio. Ugeene gli scocca un'occhiata scandalizzata ma Etan non sembra accorgersene. "Sembrava... è stato come se un cane mi avesse azzannando la mano e poi tutto il braccio sembrava andare a fuoco..."
Con la mano sinistra Etan recupera il coltellino, lo osserva accigliato, come se in qualche modo lo strumento lo avesse tradito, quindi se lo rimette in tasca. Tu intanto allunghi il collo oltre il bordo del carretto: il militare di guardia è scattato in piedi e ora sta osservando il generatore. Dall'ammasso di gomene lì vicino vedi sputare la sagoma di un secondo marinaio. Evidentemente si era imboscato lì sotto per farsi un pisolino durante il turno di guardia.
L'attenzione dei due uomini è assorbita dal generatore. Inoltre gran parte dello spiazzo davanti al dirigibile è sprofondata nella penombra a malapena rischiarata dalla luna. Adesso o mai più! Devi solo decidere se attraversare di corsa lo spazio che ti separa dalle stive oppure avanzare in silenzio.
*Segna **1 Ferita** a Etan Luxer a causa della scossa elettrica.*
*Segnati il **Codice: LD-x** nella sezione degli Appunti nella Scheda di Alenn.*
*- Corri? Vai al **79***
*- Strisci? Vai al **53***

94

La luce incerta della fiammella rivela un pavimento sudicio. Evidentemente i ragazzi grandi, ben consci della noia del lungo volo, hanno pensato di portarsi dietro riserve di cibo, funghi da pipa e chissà cos'altro. Alzi lo sguardo al soffitto della stiva alla ricerca di un boccaporto.

Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10

Bonus**: Se c'è **Ugeene** che ti aiuta, diminuisci la difficoltà di **-1

*Se superi la prova, vai al **40***

In caso contrario puoi:

*- Frugare la stiva, casomai trovassi qualcosa d'interessante al **62***

*- Smettere di indugiare e dirigerti verso il successivo comparto al **154***

95

"Strano..." borbotta Ugeene sotto di te.

Ridiscendi la scaletta fino ad atterrare di fianco al tuo amico. "Che cosa è strano?" domandi.

Etan, gesticolando nervosamente sbuffa: "*Pfff*. U-gee-ne fa l'uccellaccio del malaugurio... oppure se la fa sotto al primo inconveniente serio"

"Si pronuncia: *IUGIN*!" replica l'altro, ergendosi in tutta la sua, non proprio imponente, statura. "E non me la sto facendo addosso, solo che..."

"Se quel portello è chiuso è perché abbiamo trovato dove tengono i nostri bagagli. E' elementare!" lo interrompe nuovamente Etan, trasudando sicurezza da ogni poro.

"Può essere ma..." replica Ugeene, sfoggiando un espressione tutt'altro che convinta "...mi sembra di ricordare qualcosa... aveva a che vedere con il regolamento interno delle forze aeronavali... *Ummm*..."

Etan nuovamente interrompe l'amico. "Per che altro motivo chiudere un boccaporto se non per evitare che l'equipaggio frughi tra le nostre cose?" allarga le braccia, scoccandoti un'occhiata esasperata. "Dai, è evidente come la luce del sole, Ugeene, non ci possono essere altre spiegazioni"

Non vuoi ferire Ugeene ma, per una volta, il ragionamento di Etan si basa su solide basi deduttive mentre Ugeene tentenna, aggrappandosi più a una sensazione che altro.

*Se hai una delle seguenti Competenze: **Cultura militare** oppure **Legge & Politica** vai subito al **106***

In caso contrario decidi se:

*- Provi a scassinare il portello che conduce ai piani superiori. Riduci di **-1** il **Grado d'Amicizia** con **Ugeene Ciric.** Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer** e vai all'**8***

*- Oppure torni sui tuoi passi. Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** e diminuisci di **-1** il **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer.** In questo caso torna al **98** ricordandoti che non potrai riesaminare il boccaporto partendo da quel paragrafo.*

96

La stoffa delle poltrone mostra la trama in molti punti dei braccioli e sugli schienali, all'altezza della testa. Le borchie d'ottone che corrono lungo l'intelaiatura di legno, tenendo tesa la stoffa, sono arrugginite quando non assenti. Il tappeto, poi, è spelacchiato e in molti punti porta i segni delle bruciature causate da braci ardenti di funghi da pipa.
Nonostante questo, e a dispetto dell'odore di stantio e di fumo che impregna la stoffa, non puoi non sorridere pensando che tra qualche anno anche tu, forse, sarai un ufficiale. Anche tu ti siederai su poltrone come queste -o magari un po' più ben tenute- a discorrere di politica e di strategia con i tuoi colleghi. Senza nemmeno rendertene conto ti sei accomodato e, tra una voluttuosa fumata di un immaginaria pipa e l'altra, stai fingendo di sostenere una conversazione.
(*Se Etan è con te si siede su un altra poltrona unendosi al gioco, se Ugeene è presente, invece, cammina nervosamente avanti e indietro scoccandoti occhiate ansiose*)
Sei talmente preso dal gioco che quasi non senti una porta che si apre.
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Atletica*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Malus: *Se sei accompagnato da* ***Ugeene Ciric****, aumenta difficoltà di* ***+1***
Se sei accompagnato da ***Etan Luxer****, aumenta difficoltà di* ***+1***
Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di ***+1***
Se superi la prova, vai al ***9***
Se fallisci, vai al ***3***

97

Poco più avanti, a circa a un terzo del comparto, vedi un boccaporto chiuso sul soffitto che conduce ai ponti superiori. Più lontano, confuso nella penombra, intuisci esserci il portellone che conduce a un'altra sezione del dirigibile.
*Se vuoi esaminare il boccaporto, vai all'****89***
Se invece vuoi sbrigarti a oltrepassare le camere degli ufficiali per uscire da questo comparto, incrocia le dita e lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 4 o meno: *Vai al* ***77***
- 5 o 6: *Vai al* ***136***

98

*[**Se non lo hai già fatto puoi:**]*
*- Guardare meglio la rastrelliera di babordo? Vai al **129***
*- Guardare meglio la rastrelliera di tribordo? Vai all'**82***
*- Vedere cosa sono le casse e i barili nell'angolo? Vai al **37***
*- Varcare il portello stagno che conduce a poppa? vai al **128***
*- Varcare il portello stagno che conduce a prua? vai al **92***
*- Esaminare il boccaporto che conduce ai ponti superiori? Vai al **87***
*- Esaminare uno dei due portelli laterali? Segnati se quello di **babordo** oppure verso quello di* **tribordo**. Vai *al **26***

99

Frugando tra l'immondizia lasciata dai cadetti trovi solo una massa di spago sotto un sedile. Non sai come possa essere finito lì, ma si tratta comunque di almeno cinque metri di ottimo spago da imballaggi e non si sa mai quando possa tornare utile un oggetto simile.
*Se vuoi puoi prendere l'Oggetto: **Rotolo di Spago (P)**. Cancella **-1 Candela**, consumata durante le lunghe ricerche.*
*In ogni caso vai al **154***

100

Al colmo dell'esaltazione saltelli a destra e a sinistra, mordendoti le labbra per non gridare il tuo trionfo. Etan non ha simili remore perché davvero lancia un ululato di gioia. Salta come un folle da un baule all'altro, aggrappandosi alle funi come se fossero liane. Estrai lo spadino di Cucnas, menando in giro dei fendenti entusiastici, fino a quando la lama non si conficca nel legno rinforzato di un povero baule che si è trovato inavvertitamente sulla tua strada. Nel disincastrare la lama per un pelo non affetti un orecchio a Etan che, eccitato com'è, nemmeno se ne accorge. Ballando e ridendo come dementi vi abbracciate, dandovi grandi pacche tra le scapole fino a togliervi il fiato.
Riesci a calmarti solo dopo qualche minuto quando, esausto, ti lasci cadere sul pavimento freddo. Etan ti si accuccia di fianco. Oscilla sui talloni. "Secondo te sarà l'alba, ormai?" ti domanda con gli occhi che luccicano.
"*Boh*. Sì, è possibile" bofonchi. Il contatto del pavimento freddo con la tua schiena sudata è incredibilmente piacevole.
"Torniamo all'Ostello" dice Etan. "Corriamo più veloci che possiamo fino a lì! Il tempo di arrivare e troveremo tutti quei perdenti dei nostri compagni di scuola riuniti nel salone per il Mattutino"
Ti sollevi su un gomito. Gli occhi di Etan luccicano come due tizzoni ardenti. "Ma finiremmo per farci punire" obietti.
Lui per tutta risposta ti afferra per le spalle, scrollandoti con vigore. "Non dire fesserie. Ci puniranno comunque! Non riusciremo mai a tornare in camera nostra senza farci beccare. Ma se facciamo come dico io tutti gli studenti di

VajerIsan ti vedranno con lo spadino di Cucnas in mano e..."
"...E lui non potrà fare altro che accettare la sconfitta" concludi. Puoi quasi sentire il mormorio di stupore e di ammirazione levarsi dalla folla degli studenti seduti nel salone, mentre sfoderi lo spadino e lo sollevi sopra la tua testa. Hai una rapida e limpida visione del volto di Alecsandro Cucnas mentre, con disprezzo, lasci cadere il suo spadino sul tavolo di fronte a lui. Il suo viso affilato è rosso d'imbarazzo per la sconfitta subita, mentre china il capo riconoscendo la tua vittoria.
*Aumenta di **+2** punti il **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer***
*Se vuoi precipitarti fuori assieme a Etan vai al **112***
*Se invece vuoi pensarci su un attimo **Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d10***
*Se superi la prova, valuta altre possibilità al **42***
*Se invece la fallisci, segui con entusiasmo l'idea di Etan al **112***

101

Lavori per quasi mezz'ora, quando ormai sei prossimo a rinunciare, e la candela è ormai agli sgoccioli, la serratura scatta rumorosamente. Non puoi crederci! Sfruttando gli ultimi guizzi della fiamma esplori il breve condotto, lievemente inclinato verso il basso, dietro il boccaporto. Dopo pochi metri un altro portellone si apre su un comparto lungo e ingombro di oggetti.
Realizzi di essere finito in una delle due gondole di combattimento del dirigibile. Prima che tu possa guardarti meglio intorno la candela si spegne con uno sfrigolio.
*Cancella **-1 Candela** e vai all'**85***

102

*Devi avere con te l'Oggetto: **Groviglio di fil di ferro** con almeno **3 fili di ferro** dentro.*
*Se ce l'hai, cancella **-3 fili di ferro** e **Effettua una prova: DESTREZZA più PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d12+d10+12***
Bonus**: Se hai la Competenza: **Meccanica,** diminuisci la difficoltà di **-4
*Puoi consumare più **fili di ferro,** Per ogni ulteriori **-2 Fili di ferro** che cancelli diminuisci la difficoltà di **-1***
Malus:** Se sei accompagnato da **Etan** e/o **Ugeene** i loro tentativi di consigliarti e aiutarti ti distraggono, aumenta la difficoltà di **+2
*Se non hai con te l'Oggetto: **Groviglio di Fili di ferro** oppure se fallisci la prova vai al **10***
Se invece superi la prova:
*- Hai deciso di scassinare il portellone laterale di **babordo**? Vai al **64***
*- Oppure quello di **tribordo**? Vai al **101***

103

Scuoti la testa, rinfoderando l'arma. Stai perdendo tempo! Aver trovato la tua spada impedirà a Cucnas di vincere ma non ti garantisce la vittoria
Forse dovresti metterti subito alla ricerca del baule di Alecsandro, o forse dovresti prima pensare a cosa fare delle tua spada. Rimani immobile ancora a lungo indeciso su quale sia la mossa migliore da fare.
Come prima cosa vuoi riflettere su cosa fare del tuo Spadino? Vai al ***153***
*Pensi che sia meglio andare alla ricerca dell'altro spadino? Segnati nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto****:*** ***Spadino di Alenn*** *(****M****)* **(Speciale)** *e vai al* ***161***

104

Per un istante accarezzi l'idea di imboccare la rampa mobile. Devi però escludere immediatamente l'idea. Normalmente i marinai entrano ed escono dalle stive di carico. Per quanto ne sai dai boccaporti intermedi, come quello al quale conduce la rampa, scendono i passeggeri, il capitano o gli ufficiali. Per questo le probabilità che quel boccaporto sia aperto sono minime mentre, nel caso lo fosse, quelle di trovare una guardia a piantonare l'ingresso sarebbero eccessivamente alte.
Ti dirigi verso la stiva di carico correndo più veloce che puoi? Vai al ***79***
Vuoi andare verso la stiva di carico strisciando cautamente? Vai al ***53***

105

Osservi il portellone aprirsi, lentamente, senza essere in grado di reagire in alcun modo. Ti sembra che tutto avvenga al rallentatore. Eppure le tue membra paiono addormentate, le gambe sono inchiodate al pavimento e le braccia penzolano, inutili, ai tuoi fianchi.
A varcare la soglia è la figura sbadigliante di un anziano ufficiale. Intuisci che è un ufficiale solo grazie alla banda colorata dei pantaloni, visto che dalla vita in su indossa solo una canottiera. Hai i baffoni e i capelli grigi spettinati e sembra non essere ancora completamente sveglio. In una mano regge un bastone lungo un metro terminante con un gancio, mentre con l'altra si gratta distrattamente una chiappa.
A riprova del fatto che l'uomo non è ancora del tutto sveglio questi avanza di diversi metri prima di metterti a fuoco. Rimanete a fissarvi per quasi un minuto intero. Il primo a parlare, infine, è l'uomo che scuotendo minacciosamente il bastone alla tua direzione, ringhia: "Sei nei guai giovanotto" poi, forse leggendoti negli occhi il desiderio di fuggire, aggiunge: "E se provi a dartela a gambe ti giuro che diventeranno guai ancora peggiori!"
Non puoi fare altro che abbassare lo sguardo, concentrando tutta la tua forza di volontà nell'immane compito di non piangere.
*Vai all'****80***

106

Stai per risalire su per la scaletta. Già hai appoggiato la mano a un piolo ma qualcosa ti trattiene: *-...aveva a che vedere con il regolamento interno delle forze aeronavali...-* Le parole di Ugeene ti frullano in testa. Guardi il boccaporto sopra di te e lo immagini aprirsi su un comparto pieno di bagagli. Bauli e casse tenuti al sicuro dalle mani dell'equipaggio, uomini semplici, persone di bassa estrazione sociale che non si farebbero scrupoli a derubarvi. In fondo siete tutti figli di sacerdoti e ricchi borghesi, non t'illudi certo che i marinai del dirigibile vi amino... anzi, sei convinto che sotto sotto vi disprezzino. Forse addirittura... che vi odino?

Questa catena di pensieri ti riporta alla mente un informazione letta tempo fa e subito catalogata come "*sciocchezza*", quindi dimenticata: circa un secolo fa, in un periodo di grave crisi politica, accadde che gli equipaggi di ben tre dirigibili militari e due incrociatori marittimi, nel giro di pochi mesi l'uno dall'altro, si ammutinassero. In tutti e cinque i casi, che pure furono indipendenti l'uno dall'altro, gli ammutinati approfittarono dell'oscurità per entrare nelle armerie dei vascelli e armarsi di tutto punto per poi passare a fil di spada gli ufficiali e i militari lealisti, cogliendoli nel sonno. Per finire i vascelli ribelli si diedero alla pirateria costituendo un grosso problema alla sicurezza dell'impero per numerosi anni a venire.

Per scongiurare il ripetersi di tali episodi furono introdotte nuove norme nel codice militare nautico e aeronavale. Una di queste, ancora oggi in vigore, impone di chiudere l'equipaggio nelle camerate durante le ore notturne, limitando l'accesso alle zone sensibili delle navi quali la sala comando, gli alloggi degli ufficiali e, per l'appunto, l'armeria. Per quanto ormai obsolete queste regole non sono mai state abrogate.

Il capitano del *Spada del Signore* potrebbe essere un ufficiale particolarmente pignolo per quanto concerne i regolamenti (oppure che non si fida del proprio equipaggio) e questo potrebbe spiegare la presenza del lucchetto. Se le cose stessero così forzando il boccaporto potresti trovarti non nel comparto con i vostri bagagli, bensì in uno pieno di marinai addormentati!

Più ci pensi più ti convinci che le cose stiano proprio così. Oltre il boccaporto ti aspettano solo dei militari ostili e una punizione esemplare.

Lentamente ti allontani dalla scaletta. In risposta allo sguardo interrogativo di Ugeene gli spieghi le tue riflessioni.

"Comma 18, Articolo 6° del Codice di Sicurezza Interno dei Vascelli Pontifici! Ecco cos'era!" esclama raggiante, battendosi un pugno nel palmo della mano.

(Se anche Etan è con voi, dovete spiegargli tutto accuratamente, due volte, prima che si convinca anche lui che è meglio non tentare di forzare il lucchetto che conduce di sopra)

*Vai al **98** e scegli cosa fare. Ricorda che non potrai più tornare a esaminare il boccaporto partendo da quel paragrafo.*

107

Nulla! Solo tane di polvere e sporcizia assortita. Stai per rialzarti quando lo sguardo ti cade su una maniglia che fuoriesce dal pavimento, posta proprio sotto a una coppia di panche all'incirca a metà della stiva. Strisci sotto le panche fino ad afferrarla. La maniglia apre un piccolo scomparto lungo poco più di un metro e profondo non più di venti centimetri. Alla luce tremolante della candela, ormai quasi del tutto consumata, scorgi qualcosa all'interno. Con un brivido di aspettativa afferri un manico, di legno diresti, e rotoli via da sotto i sedili. Trepidante ti metti seduto per osservare la tua scoperta.
Con delusione ti scopri stringere in pugno un bastone consunto, lungo poco più di un metro, e terminante in un gancio di ferro rugginoso. Supponi si possa trattare di un attrezzo usato per caricare e scaricare gli imballi da senza stivare.
Se vuoi, puoi prendere l'Oggetto: ***Gancio (M).***
In ogni caso la candela si spegne sfrigolando tra le tue mani (cancella ***-1 Candela****) e così non ti rimane che proseguire a tentoni verso la successiva stiva di carico al* ***145***

108

Corri come se avessi le ali ai piedi. Schizzi oltre la lampada accesa. Il suo calore ti pizzica il viso e senti uno strano formicolio al cuoio capelluto mentre i capelli ti si drizzano in testa, come se fossero attratti dalla luce. L'antro oscuro della stiva di carico si fa sempre più vicino. Se solo il marinaio continuasse a guardare da un altra parte per altri cinque secondi, se solo...
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Atletica*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai segnato il Codice: ***MG-D*** *cancellalo e riduci la difficoltà di* ***-2***
Malus*: Se sei in gruppo con* ***Ugeene Ciric,*** *aumenta la difficoltà di* ***+2***
Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di ***+1***
Se superi la prova, vai al ***122***
In caso contrario vai al ***135***

109

Afferri il tuo amico per la collottola, quindi gli monti cavalcioni. Ora riesci ad arrivare al boccaporto senza problemi. Ti afferri all'anello e tiri con tutte le tue forze. Dopo un iniziale resistenza, la botola si spalanca con un rumore secco. Una scaletta metallica cigola lievemente nel correre verso il basso, evitando

te e il tuo amico per un soffio. Rimani in ascolto per qualche istante. Non senti nessun suono provenire dalle cuccette. Non sei sicuro, però che questo sia un bene. Dalla porta chiusa di fronte a te non proveniva, poco fa, un sonoro russare?
Afferri la scaletta e appoggi un piede sul primo piolo. Dalla stanza di fronte senti provenire uno scricchiolio e un borbottio irritato. Con i capelli ritti per la tensione ti precipiti verso l'alto, seguito a ruota dal tuo amico. Ogni speranza di farla franca s'infrange contro il boccaporto che conduce al ponte superiore, che si rivela chiuso.
"Vieni subito giù e te la caverai con un semplice rapporto" grugnisce una voce sotto di te. "Avanti, scendi soldato o ti faccio il culo a fette" insiste l'ufficiale, vedendo che non obbedisci subito. Mestamente ridiscendi dalla scaletta per trovarti di fronte al volto stupito di un ufficiale in mutandoni e canottiera.
(*Il o i tuoi amici che ti accompagnano rimangono nascosti nell'oscurità, appesi alla scaletta. Per fortuna l'ufficiale è così stupito nel trovarti a gironzolare per il dirigibile che non pensa a controllare se sei da solo. Preghi con tutte le tue forze che i tuoi amici riescano a tornare alle stive senza farsi beccare e che aspettino lì fino al mattino*)
*Vai all'**80***

110

Casse e barili in gran numero, ognuno contraddistinto da un'etichetta, sono accatastati ordinatamente in file parallele lungo tutta la lunghezza della gondola. Una serie di spessi cordami passano sopra le casse impedendogli di rovesciarsi. La tua eccitazione iniziale scema rapidamente nel leggere il contenuto delle casse: cibarie, acqua, spezie, materiale per la manutenzione dell'aeromobile, carbone e olio per i motori, scorte di cibo da lasciare a Vajerlsan. Ma dei vostri bagagli nemmeno l'ombra. Evidentemente tutte le scorte necessarie al *Spada del Signore* per il suo viaggio, e altro materiale da trasportare a Vajerlsan, sono state stipate qui essendo le stive occupate da voi studenti.
Torni da dove sei arrivato, ossia:
*Se sei sceso da un **condotto a scivolo**:*
*- Se hai un Codice: **BA-U** vai immediatamente al **111***
*- Se hai segnato un Codice **ES-x** o **LD-x** o **MC-x** vai subito al **116***
*- In caso contrario arrampicati nuovamente lungo il condotto e poi vai al **98** e scegli cosa fare. Ricorda che non potrai più tornare a esaminare il boccaporto di tribordo partendo da quel paragrafo*
*Se invece sei giunto qua passando da un **condotto vicino alle stive**:*
*- Se hai con te l'Oggetto: **Filo di Ferro** con almeno **3 fili di ferro** dentro; **una Candela** e **un fiammifero** (o in alternativa **l'Acciarino Pneumatico**) puoi tentare di scassinare l'altro boccaporto che conduce, probabilmente, alla gondola di babordo. In questo caso torna al **102***
*- Se non hai più tali oggetti, o se non t'interessa entrare nella gondola di babordo non ti resta che continuare verso la successiva stiva di carico al **138***

111

"Ma, signore... probabilmente si tratta di una ragazzata... o di un incidente"
La voce ansimante del marinaio ti fa trasalire. Ti volti con una piroetta sgraziata che quasi ti fa cadere in terra. Dal portello di prua, lo stesso da cui era uscito l'anziano ufficiale poco prima, stanno ora entrando due militari. Uno è un marinaio semplice e sta parlando a un ufficiale grasso e quasi calvo. I pochi capelli ai lati del cranio sono arruffati, segno che si deve essere svegliato da poco.
"Forse è come dici tu, o forse si tratta di un sabotatore, o di una spia giudaica..." risponde questi, abbottonandosi la giacca sul ventre teso.
Accenni un movimento verso le casse che poco fa ti avevano nascosto così efficacemente ma l'improvviso silenzio ti dice che ormai è troppo tardi.
"*Ehm*... non mi sembra un sabotatore, signore" mormora il marinaio puntandoti l'arma contro ma senza troppa convinzione.
Il volto del corpulento ufficiale si scurisce in un fosco cipiglio. "Sembra di no, soldato. Non di meno, se si muove, sparagli!"
Il marinaio sgrana gli occhi nel sentire quell'ordine ma nonostante questo imbraccia meglio il moschetto puntando la canna esagonale contro il tuo petto. Sei talmente terrorizzato che non riesci a fare nulla. Ti sembra di esserti trasformato in una statua di sale. (*Nel caso in cui fossi accompagnato da uno o entrambi i tuoi amici anche loro alzano le mani ugualmente terrorizzati*)
*Vai all'**80***

112

Ritorni sui tuoi passi. Lo spadino ti ballonzola al fianco, sbattendo ritmicamente contro la coscia. A ogni baldanzoso passo l'euforia sembra gonfiarsi come un palloncino nel tuo petto. Ti senti così forte. Invincibile!
Il contorno chiaro del boccaporto spalancato compare innanzi a te. Con due agili balzi lo oltrepassi. Stai ancora ridendo da un orecchio all'altro quando ti accorgi che davanti a te sono radunati una mezza dozzina di militari, armati fino ai denti. Al tuo brusco apparire si voltano come un sol uomo, spianando i moschetti. Molti dei marinai sono vestiti in modo incompleto o hanno i capelli ancora scompigliati dal sonno. Solo un ufficiale, un uomo di mezz'età con pochi capelli e grandi favoriti grigi, è vestito di tutto punto. L'uomo ti fissa con un'espressione stupita, che apparirebbe quasi comica in altre circostanze.
Mentre l'immagine gloriosa di te che umili pubblicamente Cucnas sfuma, capisci quello che deve essere accaduto: qualcuno, forse l'ufficiale, durante un giro di ronda deve aver notato il lucchetto scassinato e il boccaporto aperto. Immaginando la presenza di un sabotatore ha allertato un pugno di soldati. Mentre tu esultavi e schiamazzavi, dopo aver recuperato lo Spadino, i militari si sono armati e stavano probabilmente per fare irruzione quando gli sei piombato tra le braccia. Molti fucili si abbassano e già numerosi sorrisi si disegnano sui volti degli uomini. Ma l'ufficiale ordina: "Non abbassate le armi! Se fa un movimento sparategli! Caporale, disarmi quel ragazzo"
Se una parte di te stava meditando una possibile, rocambolesca, fuga le

parole dell'ufficiale, e sei canne esagonali puntate contro il tuo petto, ti gelano. Non puoi far altro che alzare le mani.
*Vai all'**80***

113

Stringendo i denti e ignorando la voce del buon senso che t'implora di non farlo, abbandoni la paratia. Fai due rapidi passi lungo la cima dello schienale e... il piede destro scivola, proprio mentre ti dai la spinta verso il boccaporto. L'inerzia che ormai hai accumulato è tale da scagliarti in uno sgraziato volo in avanti anziché verso l'alto...
Ti sembra che un barilotto di polvere da sparo ti sia esploso dentro la testa, mentre un dolore s'irradia come un unica, gigantesca, ondata di marea nera nel resto del corpo. Sommergendoti.
*La candela si è consumata. Cancella **-1 Candela** dal tuo Equipaggiamento.*
Lancia un d8 e aggiungi al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 12 o meno:** segnati **1 Ferita Profonda** e sottrai **-5 Punti di Vigore**.*
- Tra 13 e 15**: segnati **2 Ferite Lievi** e sottrai **-4 Punti di Vigore
***- 16 o più:** segnati **1 Ferita Lieve** e sottrai **-3 Punti di Vigore**.*
*Se il tuo punteggio di Vigore è arrivato a **0** nel tentativo di rialzarti hai un capogiro e cadi a terra svenuto. Vai al **24***
*In caso contrario dopo un po' ti rialzi e, tremendamente dolorante, rinunci al boccaporto e ti avvii verso la successiva stiva di carico al **145***

114

Osservi indispettito il boccaporto sul soffitto, così al di là della tua portata... improvvisamente vieni folgorato da una evidenza talmente lapalissiana da domandarti come puoi non averci pensato subito: il boccaporto non è solo troppo alto per te ma anche per un qualsiasi marinaio che non sia un vero e proprio gigante. Questo vuol dire che i militari devono per forza utilizzare un qualche strumento per agganciare l'anello della botola e aprirla. La logica vuole che non debbano andare a cercare troppo lontano tale strumento!
Sicuro della tua supposizione ti getti in terra scrutando attentamente in ogni dove. Come avevi ipotizzato ecco poco lontano una maniglia spuntare dal pavimento, proprio sotto una coppia di panche. Ignorando la candela che sfrigola ormai prossima a consumarsi del tutto, strisci tra la polvere e la sporcizia. La maniglia apre un piccolo scomparto. Nella luce sempre più fioca scorgi qualcosa all'interno. Afferri un manico, di legno diresti, e rotoli via da sotto i sedili.
Stai stringendo in pugno un bastone consunto, lungo poco più di un metro, terminante in un gancio di ferro rugginoso. Il suo utilizzo è evidente.
*Vai al **47***

115

Inciampi nel cavo dell'energia galvanica. Il cemento bitorzoluto della piattaforma sembra correrti incontro a gran velocità.
"ALT! Chi va là? FERMO! FERMO O SPARO!" la voce del marinaio distrugge ogni speranza di non essere stato udito. Mestamente ti metti seduto alzando i palmi scorticati delle mani verso il cielo. Il marinaio si avvicina con il moschetto spianato. "Che io sia... sei uno studente!" esclama. "Uno stramaledetto studente!" aggiunge con una nota di evidente soddisfazione.
Ora che puoi osservarlo da vicino lo riconosci al di là di ogni dubbio. Si tratta del sottoufficiale che vi serve il rancio sul dirigibile. Quest'uomo sembra odiare tutti i ragazzini ma in particolare quelli di famiglia agiata, come te. Lo scintillio nei suoi occhi ti suggerisce che qualunque tentativo di evitare la punizione sarà vana.
*Diminuisci di **-2 i Punti Vigore** (fino a un minimo di 1) per la caduta e vai all'**80***

116

Il rumore del portellone di prua che si apre è come una scossa galvanica per il tuo sistema nervoso. Ruoti di centoottanta gradi con un unico balzo.
Effettua una prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, La difficoltà è d6+d8
Bonus: *Se hai la Competenza: **Atletica**, diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Furtività**, diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se possiedi l'oggetto: **Passepartout di Nergorio**, diminuisci la difficoltà di **-2** (Sei abituato a questi scatti per nasconderti dal capo domestico)*
*Se stavi esaminando le casse e i barili, diminuisci la difficoltà di **-3***
Malus**: Se con te c'è **Ugeene Ciric** aumenta la difficoltà di **+2
*Se con te c'è **Etan Luxer** aumenta la difficoltà di **+1***
*Se superi la prova, vai al **146***
*In caso contrario vai al **105***

117

Tenendo il fiammifero con una mano e facendo scudo all'esile fiammella con l'altra ti guardi intorno, scoprendo che il cerino in realtà crea più ombre di quante ne dissipi.
"*AHIA*" Lasci cadere il fiammifero, succhiandoti l'indice bruciato. Ripromettendoti di smettere di perdere tempo ne accendi un altro e alzi il naso verso il soffitto nel tentativo di distinguere qualcosa.
Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12
Bonus**: Se c'è **Ugeene** che ti aiuta, diminuisci la difficoltà di **-1
*Se superi la prova, vai al **7***
*In caso contrario dirigiti verso la successiva stiva di carico al **145***

Il lucchetto si apre. Con un rumore eccessivo forte per i tuoi nervi tesi, la catena si abbassa di diversi centimetri, pendendo lasca nei passanti dell'impalcatura. Quando anche l'ultima eco del rumore si spegne, ricominci a respirare e trovi la forza di osservare più da vicino le poche armi presenti. Passi un polpastrello sulla canna ottagonale di una pistola scoprendo il metallo brunito freddo e leggermente granuloso al tatto.

Potresti prendere un arma!

Il pensiero è assillante. Sei conscio dell'enorme pericolo che il furto di un arma da fuoco comporterebbe, se venissi scoperto. Ma non puoi fare a meno di vederti, con gli occhi della fantasia, mentre estrai una pistola e la pianti sotto il mento di Alecsandro Cucnas. Immagini con vero godimento la sua espressione sgomenta e nei suoi occhi farsi largo la consapevolezza di aver tirato troppo la corda con la persona sbagliata...

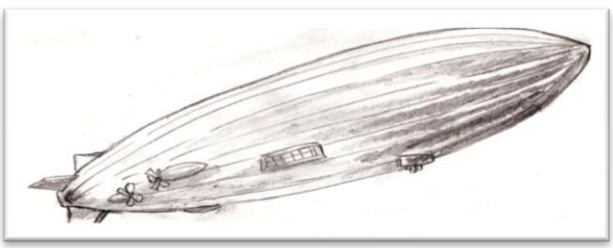
Puoi prendere uno o più tra i seguenti oggetti:

***- Pistola "*Fedlum*"** *(P) - E' una pistola ad avancarica con innesco a capsula di fulminato di mercurio, tripla canna rotante, liscia, da 12 mm. Le canne vengono armate manualmente ruotando il blocco in modo da portare la canna ancora carica davanti al cane. Si tratta di un arma da truppa, poco precisa e per nulla raffinata. L'arma è carica.*

***- Scatola di munizioni e capsule (P) (12/12)** - Scatola contenente palle d'acciaio da 12 mm, stoppini, polvere da sparo e capsule da detonazione. insomma tutto il necessario per sparare 12 volte.*

***- Spada corta da Fante di Marina (M)** - Più che una spada è una daga a lama dritta. La lama a doppio filo è lunga poco più di quaranta centimetri, terminante in una punta stondata. La guardia è ridotta al minimo, costituita da un tondello di appena 4 centimetri. L'elsa è ricoperta da strisce di cuoio che ne migliorano la presa.*

*Quando hai finito, torna al **98** e scegli cosa fare. Ricorda che non potrai più tornare a esaminare questa rastrelliera partendo da quel paragrafo.*



119

Saltelli, al colmo dell'esaltazione, mordendoti le labbra per non gridare il tuo trionfo. Etan non ha simili remore perché inizia a ululare. Ugeene invece esala un lungo sospiro, accasciandosi come a terra.

Mentre Etan si mette a saltare come un folle sui bauli aggrappandosi alle funi come se fossero liane, tu estrai lo spadino dal fodero, menando fendenti entusiastici.

"Basta. *Shhht*. Smettetela. Qualcuno potrebbe sentirvi, Alenn! Etan!" la voce di Ugeene si perde nel frastuono.

Senti una mano afferrarti per una spalla. Ancora ridendo come un matto ti divincoli, ruotando su te stesso. Nel farlo quasi tagli una guancia di Ugeene. Il tuo amico fa un salto indietro, portandosi una mano al viso. Una sottile linea rossa, subito sopra lo zigomo gli si sta imperlando di goccioline di sangue.

La coscienza di essere stato ad un passo dal fare *davvero* del male al tuo amico è come una doccia fredda per il tuo entusiasmo.

"Oh, Dio... scusa, Ugeene, io..." balbetti.

"Che succ... *oh*!" anche Etan si ferma nel vedere la linea rossa che percorre la guancia del vostro amico.

Ugeene si osserva la mano macchiata di sangue, quindi accenna a un sorriso. "Devo farmi ammazzare perché la smettiate di fare rumore?" dice con voce leggermente tremante. "Dite, volevate attirare qui tutto l'equipaggio del dirigibile?"

Etan avanza di un passo e afferra l'amico per le spalle. "Ce l'abbiamo fatta" esclama, guardandolo dritto negli occhi. "Anche se preferisci farti ammazzare piuttosto che esultare con noi non puoi negarlo, Ugeene. Ce l'abbiamo fatta! Lo Spadino di Cucnas è nostro!"

"Per adesso" ribatte lui sforzandosi visibilmente di non rispondere al sorriso dell'amico. "Ma non lo rimarrà a lungo se non cominciamo a pensare con la testa invece di comportarci come pazzi..." con uno sbuffo Etan si allontana, alzando al cielo le mani come a voler invocare la Provvidenza Divina. "...Inoltre ormai sarà quasi l'alba" continua imperturbabile Ugeene. "I marinai inizieranno a svegliarsi. Questo vuol dire che dobbiamo..."

Con un balzo felino Etan fa dietrofront, tornando ad afferrare l'amico per le spalle. "Cosa hai detto?" esclama con occhi spiritati, scrollando l'altro come uno straccio "Ripeti quello che hai detto"
"*Uhhh*. *Ehm*... ho... ho detto che ormai sarà q-quasi l'alba e... "
"PERFETTO!" esclama Etan, voltandosi verso di te. Ha negli occhi un espressione che ti spaventa. "Torniamo all'Ostello. Corriamo più veloce che possiamo fino a lì! Il tempo di arrivare e troveremo tutti quei perdenti dei nostri compagni di scuola riuniti nel salone ad ascoltare il Mattutino"
Ti sporgi in avanti, interessato. Ugeene aggrotta la fronte.
"Ma finiremmo per farci punire" provi a obiettare.
Etan per tutta scrolla le spalle. "Non dire fesserie, Alenn. Ci puniranno comunque! Non riusciremmo mai a tornare in camera nostra senza farci beccare. Ma se facciamo come dico io tutti gli studenti di Vajerlsan ti vedranno entrare nel salone con lo spadino di Cucnas in mano e... "
"...E lui non potrà fare altro che accettare la sconfitta" concludi, sentendo l'euforia di poco prima ritornare a gonfiarti il petto. Puoi quasi sentire il mormorio di stupore e di ammirazione levarsi dalla folla degli studenti seduti nel salone, nel vederti brandire lo spadino sopra la tua testa. Hai una rapida e limpida visione del volto di Alecsandro Cucnas mentre, con disprezzo, lasci cadere il suo spadino sul tavolo di fronte a lui. Il suo viso affilato è rosso d'imbarazzo per la sconfitta mentre china il capo, riconoscendo la tua vittoria.
"E' una stupidaggine" interviene serio Ugeene, spezzando crudelmente i tuoi sogni ad occhi aperti. "Se sta davvero albeggiando non arriveremo mai all'Ostello senza farci prendere. Se invece manca ancora del tempo all'alba nel salone non ci sarà nessuno. Anzi, sarà chiuso e noi non potremo nemmeno entrare"
"Ma allora cosa proporresti, scusa?" replica Etan.
L'altro scuote la testa e si limita a rispondere: "Penso solo che sia arrivato il momento di usare la testa anziché le gambe"
Aumenta di ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric e con Etan Luxer,*** *quindi decidi a chi dare retta:*
Se vuoi precipitarti fuori, assieme a Etan, vai al ***112*** *e aumenta di un ulteriore* ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Etan Luxer.***
Se vuoi fermarti a valutare altre possibilità vai al ***42*** *e aumenta di un ulteriore* ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric.***

120

La sala mensa è un ambiente spoglio. Evidentemente i marinai di *corvée* hanno fatto un ottimo lavoro nel ripulire tutto, tanto che non c'è neppure l'ombra di un granello di polvere o una macchia d'unto sui consumati tavolacci o sulle panche. La tua ricerca, per quanto meticolosa, si rivela del tutto infruttuosa.
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 1 o 2: *Vai al* ***141***
- 3 o più: *Vai al* ***126***

121

Al colmo dell'esaltazione saltelli a destra e a sinistra mordendoti le labbra per trattenerti dal gridare il tuo trionfo. Estrai lo spadino di Cucnas menando in giro dei fendenti entusiastici, fino a quando la lama non si conficca nel legno rinforzato di un povero baule che si è trovato inavvertitamente sulla tua strada. Dopo aver estratto la lama riesci a calmarti un minimo, il tuo istinto ti dice di precipitarti fuori dal dirigibile, correre verso l'Ostello e irrompere come una furia nel salone. Puoi vedere chiaramente, con gli occhi della mente, gli studenti intenti ad ascoltare il Mattutino, la schiera di teste che si voltano verso di te al tuo ingresso. Senti il mormorio di stupore e di ammirazione levarsi dalla folla mentre sfoderi lo spadino alzandolo sopra la tua testa, i primi raggi del sole vi si rifrangono sopra. *Oh*, com'è rosso il volto di Alecsandro Cucnas mentre, con disprezzo, lasci cadere lo spadino sul suo tavolo. Rosso d'imbarazzo e di sconfitta mentre china il capo riconoscendo la tua vittoria.

Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8

Se superi la prova, valuta altre possibilità al ***42***

Se invece la fallisci, esegui con entusiasmo la tua idea al ***112***

122

Solo quando l'oscurità della stiva di carico si chiude su di te ti concedi di tornare a respirare. Con le ginocchia tremanti lanci un'occhiata all'esterno: il marinaio sta continuando a fumare placidamente. Non ci puoi credere, ce l'hai fatta!

Vai al ***54***

123

Fin'ora Alecsandro non sembra essersi impegnato molto nella vostra sfida. Forse il fratello maggiore non lo sta aiutando come lui sperava. O forse questa sfida è stata solo un *bluff* fin dall'inizio. Un modo di spingerti a commettere delle sciocchezze e a collezionare punizioni. Se le cose stanno così il piano di Alecsandro è incredibilmente contorto ma sta sortendo il suo effetto. Infatti non riesci nemmeno a immaginare le conseguenze se venissi scoperto ad aggirarti di notte su un dirigibile militare.

Più ci pensi e più ti convinci che le cose stiano davvero così. Sei furente! Tutta questa storia della sfida era solo una pagliacciata. Alecsandro ora sta dormendo beato nell'Ostello mentre tu sei qui che rischi l'espulsione.

Che cosa decidi di fare?

Vuoi tenere con te lo Spadino? Segnati allora l'Oggetto: ***Spadino di Cucnas (M) (Speciale)*** *nel tuo Equipaggiamento e decidi se:*

- Uscire alla svelta dalla gondola; al ***112***

- Oppure cercare di recuperare anche il tuo Spadino, al ***161***

Se invece pensi che la sfida di Cucnas sia solo un bluff, rimetti lo Spadino dove lo hai trovato e vattene dal dirigibile. Vai al ***152***

124

*Se hai con te l'Oggetto:**Passepartout di Nergorio** oppure **Mazzo di chiavi del dirigibile** puoi vedere se riesci ad aprire le due serrature che tengono chiuse le catene al **118***

Se non possiedi tale oggetto, prova a scassinare entrambe le serrature:

Effettua una prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d8+d8

Bonus: *Se hai la Competenza: **Meccanica & Galvanologia** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se hai l'Oggetto **Scatolina per Grasso,** diminuisci la difficoltà da **-1 a -2** (cancella 1 o 2 grammi di grasso)*

*Se hai l'Oggetto: **Groviglio di Fil di Ferro** diminuisci la difficoltà da **-1 a -3** (cancella 1,2 o 3 pezzi di fil di ferro)*

*Se hai l'Oggetto: **Cacciavite** diminuisci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **118***

*Se la fallisci vai al **98** e scegli cosa fare. Ricorda che non potrai più tornare a esaminare questa rastrelliera partendo da quel paragrafo*

125

Un rumore, alle tue spalle, ti fa sussultare. Ti volti ma la luce di una lanterna t'investe in pieno volto, accecandoti. Urla e ordini incomprensibili rompono la quiete della gondola. Apri la bocca, ma prima di poter emettere un qualunque suono qualcosa ti colpisce a uno zigomo, gettandoti in terra. Un attimo dopo un ginocchio ti viene piantato tra le costole e qualcuno ti afferra le braccia tirandotele violentemente indietro. Una corda ti viene avvolta strettamente attorno ai polsi. Rimani disteso con la guancia appoggiata sul pavimento freddo a osservare le luci delle lanterne sciabolare e rifrangersi sul metallo delle paratie. Sei così frastornato che non opponi nessuna resistenza quando, dopo un minuto, vieni trascinato verso il condotto dal quale eri arrivato.

La voce del marinaio che ti sta trascinando urla verso l'oscurità: "Si tratta solo di un ragazzino, signore... uno studente"

Mentre l'immagine gloriosa di te che umili pubblicamente Cucnas evapora, capisci quello che deve essere accaduto: qualcuno deve aver notato il lucchetto scassinato e il boccaporto che conduce alla gondola aperto. Immaginando la presenza di un sabotatore ha dato l'allarme. Mentre tu ti perdevi nel dedalo di bagagli i marinai si sono armati e hanno fatto irruzione, pronti a scagliarsi contro chiunque si muovesse all'interno della gondola.

*Subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*

*Vai all'**80***

126

*Se non lo hai ancora fatto, puoi esplorare la sala mensa al **120***
*Se non lo hai già fatto, puoi esplorare la cucina al **43***
*Oppure puoi salire dalla scala a chiocciola verso i ponti superiori al **127***

127

La scaletta scorre su guide ben oliate fino a sfiorare il pavimento. Ti arrampichi fino a trovare boccaporto che conduce ai ponti superiori. La botola è aperta.
Sbirci.
Una smorta luce galvanica illumina a malapena un condotto di collegamento uguale a quelli del ponte inferiore. Sia a prua che a poppa scorgi due identici portelli stagni. Per quanto ti possa guardare attorno non vedi nessuna indicazione su dove conducano.
*Se con te hai l'Oggetto: **Mappa dell'Aerostato** vai subito all'**83***
*In caso contrario decidi se andare verso **prua** al **74***
*Oppure verso **poppa** al **75***

128

Abbandoni l'armeria e, dopo aver percorso il breve passaggio di raccordo, ti trovi di fronte alla porta successiva. Noti che al portellone, all'incirca ad altezza uomo, è stato incollato un crocifisso dalla fattura rozza ma ornato da pietre che sembrano essere preziose. Ti domandi cosa mai possa significare tale simbolo sacro attaccato al portellone di un dirigibile. Si direbbe un ex-voto ma perché mai si trovi lì non riesci proprio a immaginarlo.
I tuoi dubbi vengono fugati non appena varchi l'uscio ed entri nella cappella del velivolo. Otto panche di legno, disposte in due file da quattro, occupano il comparto. Sul fondo c'è un altare coperto da un drappo di seta candida. Alle sue spalle troneggia un grosso crocifisso ancorato con cavi d'acciaio al soffitto e al pavimento. L'ostiario d'oro riluce fiocamente ai piedi del Cristo.
Istintivamente t'inchini di fronte agli occhi fiammeggianti del Cristo e ti fai il segno della croce. Nel rialzarti scorgi un movimento provenire dalla prima panca. Con un tuffo al cuore vedi il prete del dirigibile - lo stesso che aveva officiato ieri sera - voltarsi verso di te. Se è sorpreso nel vederti lo nasconde molto bene. Non accenna neppure ad alzarsi. Si limita a incrociare le mani e a inarcare un sopracciglio. Sembra sapere che non sarà necessaria la violenza per impedirti di fuggire e ha ragione. La sua esile sagoma nera ai piedi del Cristo crocefisso è sufficiente a inchiodarti al tuo posto.
Confuso e umiliato, schiacciato da quello sguardo (non sai se del prete o di Nostro Signore) abbassi la testa.
*Vai all'**80***

129

La rastrelliera è montata su un'impalcatura di legno grezzo che corre per tutta la lunghezza della paratia, interrompendosi solo in corrispondenza del portellone inclinato. In questa rastrelliera devono essere conservati le armi da fuoco individuali e le munizioni. Ogni cinque spazi, per la maggior parte vuoti, c'è un anello di ferro attraverso il quale corre una lunga catena. Lo scopo della catena è quello di impedire a chiunque di appropriarsi delle armi, infatti essa è chiusa da due grossi lucchetti posti uno all'inizio e l'altro alla fine della rastrelliera.
Forse questa precauzione serve a evitare che eventuali abbordatori o sabotatori accedano alle armi o forse serve a scongiurare gli ammutinamenti. Di certo si tratta di una precauzione del tutto inutile adesso come adesso! Infatti conti non più di una dozzina di moschetti, due o tre carabine e un'arma dalla canna insolitamente grande, posta sul fondo. Alla base della rastrelliera ci sono diverse ante chiuse senza alcuna serratura visibile. Immagini che contengano la polvere da sparo e le munizioni per le armi.
Stai per spostare la tua attenzione da un'altra parte quando ti cade l'occhio su un oggetto metallico che sporge da uno degli spazi vuoti della rastrelliera. Il tuo entusiasmo si raffredda quando scopri che il misterioso oggetto altro non è se non un vecchio cacciavite con il manico in *argile* sbeccato..
Se vuoi, puoi prendere l'Oggetto: ***Cacciavite (P).***
Se hai un Codice: ***BA-U,*** *cancellalo e vai immediatamente al* ***111***
Se hai segnato un Codice ***ES-x*** *oppure* ***LD-x*** *o* ***MC-x,*** *vai subito al* ***116***
In caso non abbia nessuno di questi codici, essendo i fucili comunque troppo grandi da occultare, non ti resta che tornare al ***98*** *per scegliere cos'altro fare*

130

Sfinito, dopo innumerevoli quanto vani tentativi, sei costretto a desistere. Non riesci a smuovere la maledetta cassa sopra il baule di Cucnas. Nemmeno fosse riempita di piombo! Hai provato a tirare e a spingere con tutte le tue forze con l'unico risultato di avere le spalle e la schiena doloranti. Per un lungo momento rimani seduto ai piedi del maledetto baule. La testa stretta tra le mani. Ti sembra quasi di sentire la risata sprezzante di Alecsandro.
Di scatto ti rialzi. Non puoi accettare di essere arrivato fino a qui e per doverti poi arrendere! Ci sarà ben qualcosa nel dirigibile che puoi usare per spostare quel macigno borchiato che ti separa dalla vittoria!
Perdi ***-1 Punto Vigore.*** *(Fino a un minimo di 1)*
Vai al ***125***

131

A metà di un'intelaiatura è stato infilato a forza un grosso baule con i bordi e gli angoli in bronzo. L'etichetta riporta la scritta *"**Alecsandro S. Cucnas**".*
Studi la posizione del bagaglio con ansia crescente. Questi, oltre ad essere gigantesco, è incastrato tra altri due bauli appena meno voluminosi. Il tutto è ancorato al suolo da diverse corde. Sciogliere i nodi, spostare i bauli e tirare giù quello di Cucnas, senza rimanerne schiacciato, ti sembra un'impresa per nulla semplice.
*Se vuoi provarci, vai al **52***
*Se invece vuoi rinunciare per cercare il tuo bagaglio vai al **70***

132

Di quel che accade dopo non conservi che ricordi confusi. Volti spaventati appaiono e scompaiono davanti al tuo campo visivo. Mani ti afferrano, ti scrollano e, infine, ti stendono su una barella. Un soffitto metallico scorre sopra di te. Ti scopri a sorridere, pensando che, anche se non come volevi tu, sei comunque riuscito a entrare nel dirigibile.
Davanti agli occhi ti si para il viso di un uomo con imponenti favoriti e minuscoli occhialini *Pince-nez*. L'uomo ti da un paio di schiaffetti sul volto, quindi, rivolto verso un punto oltre in tuo campo visivo, dice: "Il ragazzo in stato confusionale. Oltre ai danni fisici, intendo"
"E l'altro? Mi dica solo se devo mandare un telegramma di condoglianze alle loro famiglie, dottore" replica una voce rude.
Il medico ridacchia sommessamente. "No, capitano" risponde. "Per questa volta questi due riusciranno a sopravvivere alla loro stupidità. Una bella iniezione, un paio di fasciature e un buon sonno. Direi che domani staranno malissimo ma potranno già tornare nelle stive con gli altri studenti"
"Bene!" replica secca l'altra voce. "Li rimetta in piedi, dottore. Non vedo l'ora di fare una chiacchierata con loro, domani"
Il volto del medico scompare e poi ricompare nuovamente. Ti senti molto strano. E' come se tutto questo stesse succedendo a qualcun altro, qualcuno che conosci appena. Anche il dolore dello spesso ago che ti buca il braccio, cercando una vena, ti appare lontano e ovattato.
Dolcemente scivoli nel sonno.
Effettua una prova su: ROBUSTEZZA a difficoltà d8
Bonus: *Se possiedi la Competenza: **Tempra**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova recuperi fino a **1 Ferita Profonda** e **1 Ferita Leggera** e **+5 Punti Vigore**.*
*Se invece non superi la prova recuperi solo fino a **1 Ferita Leggera** e **+3 Punti Vigore**.*
*Ugeene Ciric recupera **1 Livello di Salute**.*
*In ogni caso segna sulla tua Scheda **2 Ammonizioni.** Vai al **165***

133

E' inutile girarci attorno: ti sei perso! Ne hai la certezza quando inaspettatamente ti ritrovi davanti al "materasso" di cuoio bitorzoluto. Stringi i denti per la frustrazione quindi ti volti, deciso a ricominciare le tue ricerche da capo.
*Vai al **125***

134

Con un tuffo al cuore senti il lucchetto scattare. Hai faticato su quel maledetto pezzo di ferraglia per quasi venti minuti, dannandoti e lasciandoti sfuggire ben più di un'esclamazione frustrata.
Con malcelata soddisfazione senti il lucchetto cadere con un tonfo metallico sul pavimento dell'armeria sottostante. Sei sudato e ti dolgono sia le gambe, con le quali ti sei tenuto abbarbicato alla scaletta a pioli, sia le braccia per aver dovuto lavorare così a lungo tenendole sollevate sopra la testa.
Eccitatissimo spalanchi il boccaporto ed infili la testa nel comparto che custodisce tutti i bagagli degli studenti di Vajerlsan...
Due mani grosse come badili ti afferrano sotto le ascelle, issandoti nel comparto. Scorgi numerosi volti fissarti, allibiti, da dietro una serie di baffoni, mustacchi e barbe scompigliate.
Alla luce di un paio di lanterne a olio distingui numerose cuccette incastrate strettamente lungo le paratie del comparto. Saranno almeno una trentina in tutto. E altrettanti sono i volti dei marinai che da sorpresi si trasformano in ilari.Molti scoppiano a ridere, mentre i loro commenti si accavallano.
"Ma guardate..."
"Il sabotatore più piccolo di Mizar..."
"Questa poi... è uno studente!"
"Chiamate un ufficiale!"
"Si che non ci venga data la colpa a noi per aver forzato il boccaporto..."
"Vai tu caporale..."
"Voi tenete fermo il marmocchio..."
"... avrà un sacco di cose da spiegare..."
Le voci dei marinai rimbalzano per il dormitorio senza che tu riesca a dargli un senso. Riesci solo a fissare imbambolato la selva di volti, pensando a quanto eri vicino alla tua meta. A quanto poco ti mancava...
(*Nel caso non fossi solo i tuoi amici si sono volatilizzati non appena capito il guaio in cui ti sei cacciato*).
*Perdi **-1 Punto Vigore** a causa dello sforzo sostenuto.*
*Cancella **-1 Candela** dal tuo equipaggiamento.*
*Vai all'**80***

135

"ALT! Chi va la?" la voce del marinaio distrugge ogni speranza di essere passato inosservato.
Ti volti con le braccia alzate. L'uomo avanza, con il moschetto puntato contro il tuo petto. Con sorpresa vedi un secondo marinaio spuntare dalla massa di gomene poco distanti. E' scarmigliato e ha un'espressione confusa. Evidentemente si era imboscato per un pisolino durante il turno di guardia ma il richiamo del collega l'ha svegliato.
"Che io sia... sei uno studente!" esclama il primo marinaio, appena è abbastanza vicino da scorgerti più chiaramente. "Uno stramaledetto studente!" aggiunge con un tono di sinistro di compiacimento. Ora che lo puoi osservare meglio lo riconosci al di la di ogni dubbio. Si tratta del sottoufficiale che vi serve il rancio sul dirigibile. Quell'uomo sembra odiare tutti i ragazzi ma in particolare quelli di famiglia agiata, come te. Lo scintillio di soddisfazione nei suoi occhi ti suggerisce che qualunque tentativo di evitare una punizione sarà vana.
*Diminuisci di **-1 i Punti Vigore**.*
*Vai all'**80***

136

Pochi metri più avanti ti fermi. Alla tua sinistra c'è uno spazio occupato da quattro logore poltrone poggiate su un tappeto che ha visto sicuramente momenti migliori. Un oblò dalla strana forma allungata mostra il panorama della notte stellata.
Evidentemente qui gli ufficiali si ritrovano per bere, fumare e rilassarsi. Li immagini discorrere del più e del meno, seduti sulle poltrone o guardando le nuvole che corrono fuori dall'oblò. Per un lungo minuto rimani indeciso se dare un'occhiata al salotto - magari approfittandone per sederti su una poltrona, immaginando di essere anche tu uno di quegli ufficiali - oppure dartela a gambe prima che qualcuno decida di mettere il naso fuori dalla propria cabina.
Prima di poter prendere una decisione il rumore di uno sbadiglio e di una porta che si apre ti gela il sangue nelle vene.
Un uomo corpulento, dai capelli brizzolati, sta uscendo nel corridoio. Indossa solo un paio di mutandoni e una canottiera grigia. Con una mano si sta grattando, assai poco dignitosamente, il sedere. Proprio in questa posizione, affatto marziale, si blocca impietrito a guardarti per un lungo secondo.
Tu e l'uomo vi muovete contemporaneamente: lui per acciuffarti e tu per fuggire. Il militare è anziano, grasso e intorpidito dal sonno, per cui riesci ad arrivare al portello in fondo al comparto con un buon vantaggio. Freneticamente giri la ruota. Il portello si spalanca. Nel momento in cui ti precipiti nel passaggio di raccordo buio, senti le dita dell'ufficiale sfiorarti. In pochi passi lo hai nuovamente distanziato, ma al termine del breve corridoio che unisce due comparti c'è un altro portello, chiuso. Ti rendi conto che non hai il tempo di aprire anche quello prima di venire raggiunto.
Ti volti con le mani alzate. Vittima del proprio stesso slancio l'ufficiale non

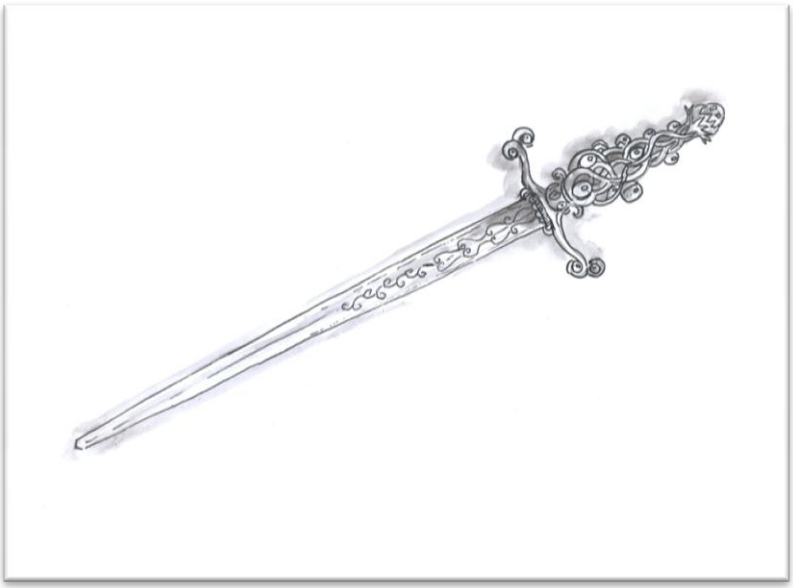
riesce a fermarsi in tempo e ti travolge con tutta la sua considerevole mole.
*Se sei accompagnato da **Etan** e/o **Ugeene** decidi chi di voi subirà il danno maggiore dovuto all'impatto con l'uomo. Puoi segnare **una ferita** a un amico che ti accompagna.*
Se sei solo oppure se hai deciso di subire tu il danno dell'impatto lancia un d6 e aggiungi al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 10 o meno:** Subisci **1 Ferite Lieve** e sottrai **-3 Punti di Vigore.
***- 11 o più:** Subisci **0 Ferite** e sottrai **-2 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti di Vigore** sprofondi in un nero nulla e vai al **24***
*In caso contrario vai all'**80***

137

"Sei sicuro che il cuoco non se la prenda... in fondo mancano solo due ore... " La voce risuona alle tue spalle raggelandoti.
"Sta zitto, burba!" replica una seconda voce. "Mancano due ore al cambio ma prima di mangiare è un secolo. Tu fa come credi ma io non ho intenzione di morire di fame"
"Ma..."
"Se tu te la fai sotto, torna pure fuori! Io non ho paura del cuoco"
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d6
Bonus:** Se hai la Competenza: **Furtività,** riduci la difficoltà di **-2
Malus:** Se sei accompagnato da **Ugeene Ciric**, aumenta difficoltà di **+2
*Se sei accompagnato da **Etan Luxer**, aumenta difficoltà di **+1***
*Se superi la prova, vai al **147***
*Se la fallisci, vai al **60***

138

La stiva di carico numero due è virtualmente identica a quella che ti sei lasciato alle spalle. L'unica differenza è che qui il grosso portellone che conduce all'esterno è chiuso. Per questo l'unica, debolissima, luce che rischiara l'ambiente è quella lunare che filtra a malapena dagli oblò. Nella fitta penombra intuisci a malapena i contorni della doppia fila di panche.
L'unica uscita visibile è il portellone dall'altra parte del comparto. Sai che conduce a una terza stiva che, durante il giorno, ospita i cadetti del secondo biennio.
*Se hai con te l'Oggetto: **Mappa Aerostato** vai subito al **66***
*In caso contrario, se hai con te una **Candela** e un **fiammifero** (Cancellalo) o un **Acciarino Pneumatico,** puoi fare luce e guardarti in giro. Vai al **142***
*Se non hai di che farti luce, oppure non vuoi farlo, non ti resta che smettere di indugiare e dirigerti verso la prossima stiva di carico al **145***



139

Saltelli, al colmo dell'esaltazione, mordendoti le labbra per trattenerti dal gridare il tuo trionfo. Ugeene invece esala un lungo sospiro, accasciandosi a terra. Preso come sei dalla frenesia della vittoria, estrai lo spadino dal fodero menando in giro dei fendenti entusiastici.

"Basta. *Shhht*. Qualcuno potrebbe sentirti, Alenn"

Ti volti verso il tuo amico, che nel frattempo ti si è avvicinato. Nel farlo quasi gli tagli una guancia con la lama dello spadino. Ugeene fa un salto indietro, portandosi una mano al viso. Una sottile linea rossa, subito sotto l'occhio, gli si sta imperlando di goccioline di sangue. La coscienza di essere stato ad un passo dal fare *davvero* del male al tuo amico è come una doccia fredda per il tuo entusiasmo.

"Oh, Dio... Scusa, Ugeene, io..." balbetti.

Il tuo amico si guarda la mano macchiata di sangue, quindi accenna a un sorrisetto. "L'importante è che tu abbia smesso di urlare" dice con voce leggermente tremante.

"*Uh*? Perché, urlavo?"

Ugeene annuisce. "Ormai sarà quasi l'alba ed è probabile che i marinai si stiano svegliando. Potevano sentirti..."

Già non stai ascoltando più il tuo amico. La sua affermazione: "*é quasi l'alba*"; ha messo in moto una catena di pensieri che riaccendono il tuo entusiasmo. Senza curarti di interrompere Ugeene sul più bello delle sue raccomandazioni dai voce al torrente d'immagini che scorrono nella tua mente: "E' l'alba! Questo vuol dire che i nostri compagni di scuola si stanno svegliando e scendono nel salone dell'Ostello..."

"Sì. Ma..." prova a intervenire Ugeene, ma tu continui nella tua riflessione a voce alta senza curarti minimamente di lui.

"E nessuno sa che siamo qui! Se ci mettiamo a correre possiamo arrivare in pochi minuti alle porte dell'ostello..."
"Ma..."
"Immagina: noi due che entriamo nel salone. Tutti sono lì riuniti per ascoltare il Mattutino. Si voltano verso di noi e ci vedono. E noi alziamo lo spadino di Cucnas in alto sopra le nostre teste..."
La tua voce si affievolisce per l'emozione mentre, con gli occhi della mente vedi la moltitudine di visi voltarsi verso di te. Senti il mormorio di stupore e di ammirazione levarsi dalla folla. *Oh*, com'è rosso il volto di Alecsandro Cucnas mentre, con disprezzo, lasci cadere il suo spadino sul tavolo di fronte. Com'è colmo d'imbarazzo e di sconfitta mentre china il capo, riconoscendo la tua vittoria.
"E' una stupidaggine" dice serio Ugeene, spezzando crudelmente i tuoi sogni ad occhi aperti. "Se sta davvero albeggiando non arriveremo mai all'Ostello senza farci catturare. Se invece manca ancora del tempo all'alba nel salone non ci sarà nessuno. Anzi, sarà chiuso e noi non potremo nemmeno entrare"
"Ma allora cosa proporresti, scusa?" replichi, seccato per la mancanza di entusiasmo del tuo amico. "Pensi che dovremmo stare rintanati qui fino a Vajerlsan... o magari, visto che *non abbiamo speranze* dovremmo consegnarci ai marinai?"
Ugeene scuote la testa e si limita a rispondere: "Penso solo che sia arrivato il momento di usare la testa anziché le gambe"
*Aumenta di **+2** punti il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric***
Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6
*Se superi la prova, valuta altre possibilità al **42***
*Se invece la fallisci, procedi con la tua brillante idea al **112***

140

*Se hai uno dei seguenti Codici: **LD-x**, **ES-x** o **MC-x**, vai subito al **84***
In caso contrario puoi spostare a tua discrezione qualunque oggetto tu abbia con te con gli oggetti contenuti nel SEDILE.
*Preso quel che ti occorre (Ricorda che devi avere con te una **candela** e un **fiammifero,** oppure **l'acciarino pneumatico**) Torni nuovamente al **35***

141

Se *hai segnato il Codice: **LD-x** vai al **38***
Se *hai segnato il Codice: **ES-x** vai al **30***
Se *hai segnato il Codice: **MC-x** vai al **6***
*Se non hai nessuno di questi codici, vai al **137***

142

Non hai chiaro cosa mai potresti trovare di utile in questa stiva ma sei arrivato fin qui e non hai intenzione di lasciare nulla d'intentato. Alla luce incerta della candela, che si consuma a una velocità sconcertante, esamini le file di panche, gli schienali e gli anfratti tra questi e le paratie. Arrivi addirittura a stenderti sul pavimento sudicio per scrutare sotto i sedili.

Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8

Bonus**: Se c'è **Ugeene** che ti aiuta, diminuisci la difficoltà di **-1
*Se c'è **Etan** che ti aiuta, diminuisci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **107***
*in caso contrario cancellati **-1 Candela** (consumata nell'inutile ricerca) e ti dirigi verso la successiva stiva di carico al **145***

143

Ti aggiri nel dedalo delle scaffalature, leggendo ogni etichetta due volte, per maggioee sicurezza. Il tempo passa ma tu non riesci a trovare il bagaglio. Che ore saranno? Quando sei uscito dalla tua camera non doveva essere tardissimo. Mezzanotte, forse, o poco più. Ma da allora quanto tempo è passato? Ti sembra un'eternità! Se ti dicessero che ormai sono le cinque o le sei di mattina e che fuori sta albeggiando non esiteresti a crederci. Temi che da un momento all'altro l'equipaggio si risvegli e che qualche marinaio lanci l'allarme scoprendo che uno studente è scomparso.

Effettua una prova su: PERCEZIONE più FREDDEZZA, la difficoltà è d6+d8

***Bonus:** Se hai una **Candela** e un **Fiammifero** (o un **Acciarino Pneumatico**) diminuisci la difficoltà di **-1** (Cancella **-1 Candela** e **-1 Fiammifero**)*
*Se **Ugeene Ciric** ti accompagna diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se **Etan Luxer** ti accompagna diminuisci la difficoltà di **-1***

Se superi la prova, vai al:
*- Se stai cercando lo **Spadino di Cucnas** al **131***
*- Se stai cercando il **tuo Spadino** al **19***
*Se fallisci, vai al **133***

144

Prendi il cacciavite che avevi trovato sotto il sedile del dirigibile. Non sai nemmeno tu perché hai deciso di tenerlo. Nonostante ciò non puoi fare a meno di congratularti con te stesso per la tua lungimiranza.

"Ma... e quello?" chiede stupito Ugeene.

Saggi la resistenza dell'*argile* con la parte piatta del cacciavite. "L'ho trovato... diciamo che ho avuto un... *ummm*... intuizione, ecco!" borbotti.

La gomma si lacera senza preavviso, il cacciavite affonda, tranciando di netto anche i due filamenti metallici. Nel momento esatto in cui questo accade la lampada galvanica di destra si spegne con un sonoro *POP* mentre il ge-

neratore inizia a ronzare sputacchiando scintille nell'aria.
Recuperi soddisfatto il cacciavite e allunghi il collo oltre il bordo del carretto: il militare di guardia è scattato in piedi e, abbandonata la pipa, sta osservando il generatore. Dall'ammasso di gomene lì vicino vedi sputare la sagoma di un altro marinaio. Evidentemente si era imboscato lì sotto per farsi un pisolino durante il turno di guardia.
L'attenzione dei due uomini è assorbita dal generatore impazzito. Inoltre gran parte dello spiazzo davanti al dirigibile è sprofondata nella penombra.
Devi decidere se attraversare di corsa lo spazio che ti separa dalle stive oppure avanzare strisciando.
*Segnati il Codice**: LD-x**, poi decidi cosa fare:*
*- Corri? Vai al **79***
*- Strisci? Vai al **53***

145

Entri nella stiva che, durante il giorno, ospita i cadetti del secondo biennio. Nel buio quasi totale l'unica cosa che contraddistingue quest'ambiente dai precedenti è un odore ormai stantio - ma non per questo più gradevole - di funghi da pipa.
*Se possiedi l'Oggetto: **Mappa Aerostato** vai al **41***
*In caso contrario, se hai con te hai l'Oggetto: **Candela** e almeno un **fiammifero** (cancellalo) o un **Acciarini pneumatico**, allora puoi guardarti in giro. Vai al **62***
*In caso non avessi gli oggetti richiesti o se non vuoi usarli, non ti resta che dirigerti verso la prossima stiva di carico al **154***

146

Ti rintani dietro alle casse e ai barili accostati alla paratia di tribordo ancora prima che la tua mente cosciente inizi a pensare: - *mi devo nascondere* -.
Ti sporgi oltre il bordo di un barile e osservi la figura sbadigliante di un ufficiale anziano dai baffoni e i capelli grigi spettinati che strascina i piedi. Intuisci che sia un ufficiale solo grazie alla banda argentata dei pantaloni visto che dalla vita in su indossa solo una canottiera. In mano stringe un bastone lungo un metro terminante in un gancio.
Arrivato sotto al boccaporto che conduce ai ponti superiori si ferma, infila il gancio nell'anello metallico del boccaporto e lo apre. Sbuffando come un mantice si arrampica sulla scaletta metallica scomparendo nell'intersezione che unisce l'armeria al ponte superiore.
Poco dopo lo vedi ridiscendere. Con movimenti precisi, dettati dalla consuetudine, rimanda la scaletta verso l'alto e richiude il boccaporto. "Lucchetto chiuso... marinai dormono... beati loro..." lo senti biascicare tra uno sbadiglio e l'altro mentre se ne ritorna da dove era venuto.
*Segna il Codice: **BA-U** e quindi torna al **98** per decidere cosa fare.*

147

Istintivamente ti getti a terra e strisci verso il riparo più vicino. Mentre i due uomini percorrono la sala mensa, costeggiando le due file di tavoli ed entrano nella cucina tu ti rannicchi sotto un bancale. I due ti passano praticamente a un palmo di distanza, ma sono talmente presi dalla conversazione da non accorgersi della tua presenza.
"Va bene ma sbrighiamoci" sta dicendo il marinaio semplice. "Se l'ufficiale di complemento si accorge che abbiamo abbandonato la postazione..."
"E smettila!" lo interrompe il sottoufficiale. "L'ufficiale di complemento starà dormendo e chi vuoi che cerchi di entrare in questo pulcioso dirigibile? Al massimo, con un po' di culo, qualche bestia selvaggia è entrata nelle stive e domani si papperà un sacco di ricchi mocciosi con la puzza sotto il naso "
"Merda! Le dispense sono chiuse" esclama il marinaio, interrompendo la risata rauca del sottoufficiale.
"*Bah* quel lucchetto fa pena! Fammi luce che tra poco si mangia"
"Va bene... ma sbrighiamoci. Non mi piace..."
Le lamentele del marinaio semplice vengono coperte da una sequela di bestemmie dell'altro. Per i successivi minuti il respiro pesante dei due uomini si mischia con l'armeggiare sul lucchetto. Un'esclamazione soddisfatta rivela l'avvenuta forzatura della dispensa.
Poco dopo i due militari riappaiono nel tuo campo visivo. Stanno sbocconcellando qualcosa con aria soddisfatta. Senza una parola attraversano la sala mensa e varcano il portello di comunicazione facendo ripiombare il comparto nella penombra.
Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6
*Se **superi** la prova, non perdi nessun Punto Vigore.*
*Se la **fallisci**, lo stress ti fa perdere **-2 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a **0 Punti di Vigore**, come provi ad alzarti un improvviso capogiro ti fa ripiombare a terra. Vai al **24***
*In caso contrario, appena te la senti ti rialzi e arranchi verso la scaletta metallica che conduce ai ponti superiori. Vai al **127***

148

Strisci in direzione del portellone di carico spalancato mentre i rumori dell'inseguimento si allontanano lungo le rampe del molo. Nel passare sotto la lampada galvanica senti il calore investirti il volto, come se ti trovassi vicino a un falò. I capelli e i peli delle braccia si sollevano, provocandoti una spiacevole sensazione.
"ALT! Chivalà? Fermo o sparo!" la voce perentoria t'inchioda sul posto. Un militare, con il moschetto puntato contro il tuo petto, ti si sta avvicinando.
-*Da dove è uscito?*- pensi disperato. Poi capisci: il telo impermeabile che ricopriva la massa di gomene arrotolate, presso cui era seduto a fumare l'altro marinaio, ora è in terra. Evidentemente i militari di guardia erano due, e uno aveva deciso di imboscarsi per un pisolino, comodamente rintanato tra i cordami. L'arrivo di Etan e le grida del collega devono averlo svegliato e, ti-

ratosi in piedi, non ha potuto evitare di vederti mentre strisciavi in piena luce verso il dirigibile. Peccato che questa intuizione non può tornarti utile in nessun modo. Come che siano andate le cose, il fatto è uno: sei stato preso e nessuna scusa né furbizia potrà trarti d'impaccio!
Vai al ***80***

149

Sei soddisfatto della soluzione che hai trovato, anche se, ti rendi conto, non può essere che momentanea. Trovi quasi subito il baule di Etan e, come se la Provvidenza avesse predisposto tutto, scopri che quello di Ugeene si trova poco distante. Rapidamente ne apri uno e ci infili dentro lo Spadino. Richiudi il coperchio e ti allontani.
Senza l'arma che ti sbatacchia contro la coscia ti senti enormemente sollevato. Ora non resta che trovare anche l'altro Spadino, nasconderlo e poterti dichiarare vincitore di quest'assurda sfida.
Vai la ***125***

150

"Strano..." borbotta Ugeene sotto di te.
Dopo aver constatato, con un paio di strattoni, che il lucchetto è resistente come il suo aspetto suggerirebbe, ridiscendi lungo la scaletta fino ad atterrare di fianco al tuo amico.
"Che cosa è strano?" chiedi. "Se quel portello è chiuso, secondo me, è perché abbiamo trovato il posto in cui tengono i nostri bagagli... no?"
"*Mmmmm*" Ugeene annuisce, ma la sua espressione è tutt'altro che convinta. "Può darsi, però mi sembra di ricordare qualcosa... ora mi sfugge ma aveva a che vedere con il regolamento interno delle forze aeronavali... *ummm*..."
"Dai Ugeene" lo rassicuri. "Per che altro motivo chiudere un boccaporto se non per evitare che l'equipaggio frughi tra le nostre cose?"
Ugeene non risponde ma continua a scuotere il capo, mordicchiandosi il labbro inferiore.
Non vuoi trattare male il tuo amico, né tantomeno mettere in discussione le sue conoscenze, però non puoi basare le tue decisioni solo su una vaga sensazione anziché su fatti concreti.
Se hai una delle seguenti Competenze: ***Cultura militare*** *oppure* ***Legge & Politica*** *vai subito al* ***106***
In caso contrario decidi se:
*- Ignori i timori di Ugeene e provi a scassinare il lucchetto. Vai all'****8***
- Oppure dai fiducia al sesto senso di Ugeene e torni sui tuoi passi. Vai al ***98*** *ricordandoti che non potrai riesaminare il boccaporto partendo da quel paragrafo.*

151

Strisciando sul ventre vi avvicinate al carretto. Si tratta di un povero mezzo costruito prevalentemente in legno di Adler. Viene utilizzato per trasportare le merci e i rifornimenti su e giù lungo le rampe d'accesso. Il simbolo Imperiale dipinto sul fianco: due chiavi incrociate sormontate da una tiara pontificia, è talmente scolorito da essere quasi invisibile.
Raggiungete i mozzi anteriori. Qui, dopo aver lanciato una rapida occhiata al marinaio, che continua a fumare ignaro di tutto, tasti il suolo fino a trovare il cavo in cui scorre l'energia galvanica.

Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d6.

Bonus**: Se hai la Competenza: **Meccanica e Galvanologia** diminuisci la difficoltà di **-2.

*Se superi la prova, vai al **46***
*In caso contrario vai al **39***

152

Con rabbia rimetti lo Spadino dentro il baule. Sbatti il coperchio e ti volti per andartene. Sei furente e, come se non bastasse, non riesci neppure a ritrovare la strada per tornartene al condotto da cui sei arrivato.
*Vai al **125***

153

Cosa fare del tuo spadino? Ti rendi conto che, prima di ogni altra cosa, devi prendere questa decisione. La cosa migliore sarebbe quella di tenerlo al sicuro sotto la giacca e non separartene mai. In questo modo Cucnas non potrà rubartelo e così vincere la sfida. Il problema è che le probabilità di uscire dal dirigibile senza farti beccare sono davvero minime.
Inoltre finora Alecsandro non sembra essersi impegnato molto nella vostra sfida. Forse il fratello maggiore non lo sta aiutando come sperava. O forse questa sfida è stata solo un *bluff* fin dall'inizio. Un modo di spingerti a commettere delle sciocchezze e a collezionare punizioni. Se le cose stanno così il piano di Alecsandro è incredibilmente contorto ma sta sortendo il suo effetto. Infatti non riesci nemmeno a immaginare le conseguenze se venissi scoperto, a quest'ora di notte, ad aggirarti su un dirigibile militare.

Effettua una prova su: LOGICA, La difficoltà è d8

Bonus:** Se sei accompagnato da **Ugeene Ciric**, diminuisci la difficoltà di **-1
*Se possiedi l'oggetto: **Lente di Borodin**, diminuisci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **68***
*In caso contrario vai al **78***

154

Il comparto successivo ti riserva una piacevole sorpresa: delle numerose lampade galvaniche alle pareti ben due sono accese, anche se non a pieno regime a giudicare dalla tonalità smorta della luce. Questo immerge l'ambiente in un lucore spettrale e denso di ombre, ma sempre mille volte migliore dell'oscurità che regnava nelle stive di carico. Distingui due file parallele di tavolate. Più di questo, però, è l'odore di cibo che pervade il comparto a comunicarti che sei arrivato nella sala mensa del dirigibile.
A parte due grandi croci patenti dipinte sulle paratie laterali, l'ambiente è quanto mai spoglio. A circa due terzi della sua lunghezza un ampio bancale taglia il vano in due. Oltre, probabilmente, ci deve essere la cucina.
Esattamente al centro della sala mensa c'è un boccaporto sul soffitto,m è spalancato e da esso scende una scaletta a pioli in metallo.
*Vuoi imboccare il boccaporto e salire ai ponti superiori? Vai al **127***
*Prima preferisci esplorare la sala mensa? Vai al **120***
*Oppure pensi di dare un' occhiata alla cucina? Vai al **43***

155

Ignorando le lamentele del tuo amico gli monti cavalcioni sulle spalle. In questa posizione riesci ad arrivare al boccaporto senza fatica. Ti afferri all'anello e tiri con tutte le tue forze. Dopo un'iniziale resistenza il boccaporto si spalanca con un rumore secco. Una scaletta metallica scorre verso il basso, evitando di colpire te e il tuo amico per un soffio.
Ti arrampichi su per i pioli, immergendoti nel buio del condotto che collega l'armeria con il ponte soprastante. Poco dopo arrivi a toccare il boccaporto superiore ma, per quanto ruoti la maniglia e spinga, questo rimane chiuso. Esamini con i polpastrelli l'intera superficie della botola fino a trovare un fermo chiuso da un lucchetto.
*Se sei accompagnato **solo da Ugeene** consultati con lui. Vai al **150***
*Se sei invece accompagnato sia da **Ugeene** che da **Etan**, parlane con entrambi al **95***
Se sei da solo decidi cosa fare:
*- Se hai con te l'Oggetto: **Passepartout di Nergorio** o **Mazzo di Chiavi del Dirigibile**, puoi provare a vedere se apre il lucchetto al **2***
*- Se hai con te l'Oggetto: **Candela** e almeno **un Fiammifero** (o in alternativa **l'Acciarino pneumatico**) puoi provare a **scassinare** il lucchetto al **50** (cancella **-1 fiammifero**)*
*Se non hai di che farti luce oppure non vuoi provare a scassinare il lucchetto, torna al **98** e scegli cosa fare*

156

Sali la scaletta, intimorito dal buio assoluto in cui sprofondi dopo appena pochi pioli. Hai l'impressione di star percorrendo un passaggio del tutto identico a quello che congiunge le stive, solo posizionato in verticale.
Poco dopo ti stai issando sul pavimento di un ampio comparto spoglio. Due solitarie lampade galvaniche sono accese, anche se non a piena potenza a giudicare dalla luce smorta che emettono, consentendoti di poterti guardare intorno: una placca metallica imbullonata a un estremità del comparto afferma che ti trovi nell'armeria anche non scorgi né cannoni né bombe o altro materiale bellico.
Ci sono solo due rastrelliere semi-vuote che corrono lungo le due paratie laterali e alcune casse e barili accatastate in un angolo a tribordo.
A poppa e a prua ci sono due portelli stagni mentre a babordo e a tribordo ci sono altri due portelli singolarmente orientati verso il basso di circa 30°, come se i passaggi a essi collegati fossero inclinati verso il basso. Sul soffitto, infine, c'è un altro boccaporto che deve condurre ai ponti superiori.
Se hai con te l'Oggetto: ***Mappa dell'Aerostato*** *vai subito al* ***45***
In caso contrario vai al ***98*** *per decidere cosa fare.*

157

Appoggiata la candela per terra e tiri fuori i fogli stropicciati che tu e Ugeene avete compilato ieri pomeriggio.
Ti basta una rapida occhiata alle carte per intuire dove portino questi boccaporti. Se riuscissi ad aprirli ti troveresti davanti ad un passaggio che conduce alle gondole da combattimento. Viste dall'esterno le gondole somigliano a due brutte escrescenze dotate di feritoie e portelli corazzati. Esse sono la postazione di fuoco dei cannoni e dei fucilieri e ospitano le bocche di sgancio delle bombe.
Le gondole, assieme all'armeria, oppure a una camerata dei marinai, erano tra i luoghi che tu e Ugeene ritenevate più promettenti in cui cercare i bagagli. Lanci un'occhiata dubbiosa alla strana serratura. Di sicuro esistono altri passaggi per raggiungere le gondole di fuoco, ma andartene senza neppure tentare di scassinare quei boccaporti...
Se pensi che tentare di scassinare questi portelli sia uno spreco di tempo spegni la candela (meglio non consumarla tutta) e vai al ***138***
Se invece vuoi provare a scassinare un boccaporto vai al ***102***

158

Solo quando l'oscurità della stiva di carico si chiude su di te ti concedi di ricominciare a respirare. Con le ginocchia ancora tremanti ti sporgi per osservare la situazione all'esterno: con un tuffo al cuore vedi che sulla piattaforma si è materializzato un secondo marinaio. Ci metti un secondo per capire che deve essere spuntato dal groviglio di gomene, nel quale si era imboscato per farsi un pisolino durante il turno di guardia. Per tua fortuna l'attenzione dell'uomo è rivolta ai rumori dell'inseguimento di Etan, così non ti ha visto mentre attraversavi di corsa il molo.
*Vai al **54***

159

Saggi il peso di un pezzo di cemento raccolto da terra. Dovrai fare un tiro alto e lungo, in modo che il sasso non venga visto dal militare ma che vada a cadere ben oltre il bordo della piattaforma.
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Armi da lancio e da tiro**, riduci la difficoltà di **-2
*Se possiedi la Competenza: **Artiglieria & Balistica**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova segna il Codice: **MG-D** e vai al **108***
*In caso contrario vai al **31***

160

Ti alzi sulla punta dei piedi facendo oscillare il bastone una, due volte. Fino a che non riesci ad agganciare l'anello del boccaporto. Dopo un iniziale resistenza la botola si spalanca con un rumore secco e una scaletta metallica scorre verso il basso.
Ti arrampichi su per i pioli immergendoti nel buio del condotto che collega l'armeria con il ponte soprastante. Poco dopo arrivi a toccare il boccaporto superiore ma, per quanto tu ruoti la maniglia e spinga, questo rimane chiuso. Esamini con i polpastrelli l'intera superficie della botola fino a trovare un lucchetto.
*Se sei accompagnato **solo da Ugeene** consultati con lui al **150***
*Se sei invece accompagnato sia da **Ugeene** che da **Etan** parlane con entrambi al **95***
*Se sei da **solo** decidi cosa fare:*
*- Se hai con te l'Oggetto: **Passepartout di Nergorio** o **Mazzo di Chiavi del Dirigibile**, puoi usarlo per aprire il lucchetto al **2***
*- Se hai con te l'Oggetto: **Candela** e almeno **un Fiammifero** (o in alternativa **l'Acciarino pneumatico**) puoi provare a **scassinare** il lucchetto al **50** (cancella **-1 fiammifero**)*
*Se non hai di che farti luce o non vuoi scassinare il lucchetto, torna al **98***

161

Con l'arma che ti sbatacchia ritmicamente contro la coscia t'inoltri nuovamente nel dedalo dei bauli e delle casse impilate. Non ti resta che trovare anche l'altro Spadino, pensi tutto soddisfatto, poi potrai decidere se nasconderli oppure se tentare di abbandonare il dirigibile portando con te entrambe le armi.

*Vai al **125***

162

Rimani immobile per un tempo che pare infinito. Il silenzio è irreale, reso ancor più profondo dal sospiro lieve del vento, dai borbotti del generatore e dallo sfrigolio della pipa del marinaio. Fissi a disagio la mole cupa del dirigibile che oscura buona parte di cielo.

Il suono acuto della voce di Etan è talmente improvviso da farti sobbalzare: "*Ehi* tu, faccia di letame, immaginavo che a tua madre piacessero i maiali, ma addirittura farci un figlio assieme..."

Il sottoufficiale scatta in piedi, guardandosi intorno. Stringe la pipa tra i denti e la baionetta in pugno. Un sibilo precede di un sospiro un'esplosione di scintille sul viso dell'uomo. Un sasso, o più probabilmente un frammento di cemento, ha colpito con assoluta precisione la pipa, spezzandola in due e inondando di polvere di fungo incandescente il volto dell'uomo. Il militare emette un verso strozzato. Con una mano si strofina il viso ma l'altra continua a stringere la baionetta. Sputa il cannello della pipa, che ancora stringeva tra i denti, e punta la lama verso l'oscurità. "TU! Ti riconosco... sei un ragazzo dell'Accademia"

"Sì, ma se vuoi punirmi devi prendermi. Palla di lardo... come tuo padre d'altronde. Maiale lui, maiale tu" replica la voce di Etan, giuliva.

Con un verso inarticolato, più simile a un ruggito che a un urlo, l'uomo si tuffa nell'oscurità.

Ti senti in colpa per aver permesso a Etan di esporsi così. Non puoi non pensare al sinistro luccichio della baionetta brandita dal militare. Ormai però quel che è fatto è fatto e rimanere immobile non sarà di alcuna utilità a Etan. Invii una preghiera silenziosa al Signore perché protegga il tuo amico, quindi abbandoni la sicurezza del tuo rifugio.

Cancella il segno di spunta di fianco al nome di Etan Luxer, egli non ti accompagna più.

*Se sei accompagnato anche da Ugeene Ciric riduci di **-1 il Grado di Amicizia** per aver permesso a Etan di mettersi in pericolo.*

*Segnati il Codice**: ES-x**.*

*Se hai la Competenza: **Legge & Politica** oppure **Cultura** **Militare** vai al **104***

In caso contrario decidi cosa fare:

*- Ti dirigi verso la stiva di carico spalancata, **correndo**? Vai al **79***

*- Vuoi andare verso la stiva di carico **strisciando**? Vai al **53***

*- Preferisci raggiungere la rampa mobile ed entrare dal boccaporto posto più in alto? Vai al **58***

Il giorno successivo vieni svegliato da un marinaio per nulla accomodante. A parte voi due l'infermeria è deserta. Il marinaio rimane a fissarti mentre ti vesti, quindi ti sospinge attraverso un breve passaggio rimbombante del rumore sordo dei motori. Sbuchi in una camerata deserta. Senza darti il tempo di guardarti attorno il militare spalanca un boccaporto nel pavimento, tra due letti, e t'ingiunge di scendere. La scaletta a pioli conduce in un'armeria anche se è praticamente vuota. Ancora una volta il marinaio non lascia il tempo di guardarti intorno. Spalanca un altra botola nel pavimento e ti sospinge verso il ponte inferiore.

Questa volta la scaletta a pioli ti porta in un ambiente conosciuto. Decine di occhi incuriositi si puntano su di te. Sei finito nel mezzo della stiva di carico numero due.

Hai una veloce visione di Alecsandro Cucnas che ti osserva con la fronte corrucciata e gli occhi stretti a fessura. Mentre gli passi di fianco si sporge verso un compagno e gli mormorare qualcosa nell'orecchio. Il ragazzo scoppia in una risata ragliante. Il tempo di arrivare in fondo al la stiva e già la battuta si è diffusa in tutto lo scomparto provocando cori di risate e commenti maligni.

Poco dopo puoi finalmente sedere al tuo posto. Ugeene ed Etan sono lì e ti osservano con occhi pieni di apprensione.

[Se avevi lasciato la tua SACCA da VIAGGIO in camera *Qualcuno la deve averla recuperata perché è appoggiata sulla seduta della tua panca.]*

Cancella i codici: ***BA-U****,* ***MD-x, MC-x*** *e* ***LD-x***

Vederti entrare accompagnato da un marinaio da modo agli studenti di fare congetture fantasiose sulle tue avventure notturne. Lancia un d6, se vuoi puoi spendere Punti Volontà per aumentare il risultato. Quanto hai ottenuto?

- 1 o 2: *Diminuisci di* ***-1 la Popolarità.***

- 3 o 4: *La Popolarità rimane invariata.*

- 5 o più: *Aumenta di* ***+1 la Popolarità***

Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7****.*

Finalmente ti viene concesso di rivestirti. Le tue pene non sono però ancora finite. L'ufficiale ti tempesta di domande. All'inizio provi a borbottare qualche scusa ma, dopo un po', rendendoti conto che in effetti non sapresti proprio cosa dire senza fare la figura del cretino davanti ai suoi e tuoi occhi, decidi di chiuderti in un silenzio ostinato, rifiutandoti di rispondere.
Vedendo che non sei disposto a collaborare l'ufficiale fa un gesto stizzito.
Il dirigibile compie un brusco movimento. Non lo avevi notato ma il rumore lontano dei motori è andato aumentando negli ultimi minuti. Lanciando un'occhiata agli oblò scopri che fuori sta rischiarando. Il marinaio e l'ufficiale si afferrano ad a una maniglia imbullonata a una paratia. Intuendo cosa sta per accadere ti precipiti a imitarli.
Dopo un paio di scossoni lo *Spada del Signore* abbandona l'ancoraggio e prende quota. La maniglia vibra paurosamente sotto le tue mani, tutte le pentole e le stoviglie della cucina tintinnano paurosamente. Alcuni minuti dopo le vibrazioni terminano e, con ancora lo stomaco in gola e un orrendo sapore di bile in bocca, ti azzardi a lasciare la presa.
"Adesso questo marinaio ti condurrà al tuo posto" ti dice l'ufficiale, guardandoti con disapprovazione. "Ma è probabile che il capitano vorrà interrogarti personalmente in giornata"
Il marinaio ti sospinge fuori dalla mensa, verso la stiva dei cadetti, dove il tuo passaggio raccoglie appena qualche occhiata indifferente. Come entri nella stiva dei "*prelati*", invece, decine di occhi incuriositi si voltano verso di te. Hai una veloce visione di Alecsandro Cucnas che ti osserva con la fronte corrucciata e gli occhi stretti a fessura. Mentre gli passi di fianco si sporge verso un compagno e gli mormorare qualcosa nell'orecchio. Il ragazzo scoppia in una risata ragliante. Il tempo di arrivare in fondo al la stiva e già la battuta si è diffusa in tutto lo scomparto provocando cori di risate e commenti maligni.
Poco dopo puoi finalmente sedere al tuo posto. Ugeene ed Etan sono lì e ti osservano con occhi pieni di apprensione.

[Se avevi lasciato la tua SACCA da VIAGGIO in camera *Qualcuno la deve averla recuperata perché è appoggiata sulla seduta della tua panca.]*

Non avendo letteralmente chiuso occhi tutta la notte perdi ***-3 Punti Vigore*** *(Fino a un minimo di 1). Cancella i codici:* ***MD-U****,* ***MD-x,*** ***MC-x*** *e* ***LD-x***

Vederti entrare accompagnato da un marinaio da modo agli studenti di fare congetture fantasiose sulle tue avventure notturne. Lancia un d6, se vuoi puoi spendere Punti Volontà per aumentare il risultato. Quanto hai ottenuto?

- 1 o 2: *Diminuisci di* ***-1 la Popolarità.***
- 3 o 4: *La Popolarità rimane invariata.*
- 5 o più: *Aumenta di* ***+1 la Popolarità***

Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7****..*

Il giorno successivo vieni svegliato da un marinaio per nulla accomodante. Non c'è traccia del dottore. T'infili le scarpe e aiuti Ugeene ad alzarsi. Il tuo amico è pallido e si muove con estrema cautela ma, accorgendosi del tuo sguardo, risponde con un sorriso incoraggiante.

Sospinti dal marinaio abbandonate l'infermeria, attraversate un breve passaggio rimbombante del rumore dei motori e sbucate in una lunga camerata deserta. Senza darvi il tempo di guardarvi attorno l'uomo spalanca un boccaporto nel pavimento e v'ingiunge di scendere. Arrivate in quella che deve essere un'armeria, anche se è praticamente vuota. Ancora una volta non avete il tempo di guardarvi intorno perché viene aperta un altra botola che conduce al ponte inferiore.

Questa volta atterrate in un ambiente conosciuto. Decine di occhi incuriositi vi osservano scendere. Siete finiti nel mezzo della stiva di carico numero due. Hai una veloce visione di Alecsandro Cucnas che ti osserva con la fronte corrucciata e gli occhi stretti a fessura. Mentre gli passi di fianco si sporge verso un compagno per mormorargli qualcosa nell'orecchio. Il ragazzo scoppia in una risata ragliante. Il tempo di arrivare in fondo al la stiva e già la battuta si è diffusa, provocando cori di risate e commenti maligni.

Poco dopo puoi finalmente sedere al tuo posto. Ugeene si lascia cadere pesantemente al suo posto con un sospiro di sollievo. Il breve tragitto dall'Infermeria a qui l'ha stremato.

[[Se avevi lasciato la tua SACCA da VIAGGIO in camera *Qualcuno la deve averla recuperata perché è appoggiata sulla seduta della tua panca.]*

Cancella i codici: ***MD-x, MC-x*** *e* ***LD-x***

Vederii entrare accompagnati da un marinaio da modo agli studenti di fare congetture fantasiose sulle tue avventure notturne. Lancia un d6, se vuoi puoi spendere Punti Volontà per aumentare il risultato. Quanto hai ottenuto?

- 1 o 2: *Diminuisci di* ***-1 la Popolarità.***

- 3 o 4: *La Popolarità rimane invariata.*

- 5 o più: *Aumenta di* ***+1 la Popolarità***

Continua a leggere al ***Paragrafo 1 del Capitolo 7****..*

Capitolo 7

Divisioni interne

1

Se hai l'Oggetto: ***Razioni Militari*** *e vuoi mangiare guadagni* ***+3 Punti Vigore****. In questo caso cancella l'Oggetto. Dopodiché:*
*Se hai segnato sulla Scheda di Alenn il Codice****: ES-x*** *vai subito al* ***74***
Altrimenti, se hai la Competenza: ***Tempra,*** *vai al* ***44***
In caso contrario lancia un d10 e aggiungi al risultato il punteggio di Vigore attuale di Alenn. Quanto hai ottenuto?
- 8 o meno*: Alenn è così stanco che cade addormentato. Vai al* ***5***
- 9 o più: *Alenn riesce a restare sveglio, vai al* ***44***

2

Ciccio, intanto, sembra aver preso una decisione. Con il doppio e triplo mento che ondeggiano come una gelatina impazzita, si getta goffamente contro Lacon. La sola mole di *Ciccio* sarebbe sufficiente per schiacciare l'altro, se questi stesse fermo. Lacon invece fa semplicemente un passo di lato. Spinto dal proprio stesso peso *Ciccio* perde l'equilibrio, rovinando in terra con un tonfo tale da far tremare mezza stiva di carico.
Sotto gli occhi sgranati dell'avversario, *Ciccio* si raggomitola in posizione fetale. Di lui riesci a vedere solo il gigantesco sederone e le spalle scosse dai singhiozzi. Dopo un lungo momento di silenzio Maru Altavilla balza di fianco a Daril Lacon, gli solleva a forza un braccio, staccandolo di almeno una spanna da terra, proclamandolo vincitore. Le parole esatte di Altavilla si perdono tra le proteste di quanti avevano puntato su *Ciccio*.
Se avevi scommesso su Ciccio*, perdi i soldi che avevi puntato, in caso contrario riprendi quel che avevi puntato più altrettanto. Aggiorna l'ammontare dei tuoi averi nel borsello e tornatene verso il tuo posto al* ***57***

3

Istintivamente avanzi verso il tuo avversario con la mano tesa. La prima reazione di Altavilla è quella di coprirsi la testa in previsione di un attacco. Solo dopo un istante si rende conto delle tue intenzioni. Con una smorfia d'incredulità ti afferra la mano.
Troppo tardi ti accorgi che la tua buona azione non darà i frutti sperati. Nel

rialzarsi Altavilla ti strattona verso di se, colpendoti con l'altro pugno alla bocca dello stomaco. Ti ripieghi su te stesso e senti a malapena il coro di disapprovazione che si alza dagli spettatori. Forse, dopotutto, la tua buona azione avrà qualche conseguenza positiva. Anche se adesso come adesso vorresti solo tornare indietro per prendere a calci quel maledetto traditore.
*Aumenta di **+1** la tua **Popolarità.***
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 5 o meno:** Subisci **-1 Ferita Lieve** e perdi **-3 Punti Vigore.
- 6 o 7:** Subisci **-3 Punti Vigore.
***- 8 o più:** Subisci **-2 Punti Vigore**.*
*Se il tuo Vigore è arrivato a 0 punti, vai subito al **65***
In caso contrario puoi:
*- **Arrenderti** e chiedere pietà vai al **24***
*- Oppure continuare a **combattere** al **56***

4

"Grazie ma penso che mi limiterò a guardare" rispondi.
Il baluginio degli occhi di Altavilla ti dice che hai scelto la risposta sbagliata. "Nessuno ti ha invitato!" scandisce, poi, voltandosi verso Glaby, aggiunge: "Innocenzo, vuoi permettere a uno sporco *prelato* di mischiarsi tra di noi? E magari anche di farsi una risata nel vedere due *laici* che si azzuffano?"
Rimani a bocca aperta per la disinvoltura con cui questo Altavilla ha appena rigirato la situazione a proprio vantaggio. Fino a un secondo fa era proprio lui a raccogliere scommesse e a incitare alla lotta i due compagni più piccoli. Adesso invece sembra quasi che sia stata tutta un'idea di Glaby, volta a mettere in cattiva luce il gruppo dei *laici* ai tuoi occhi.
Innocenzo scuote la testa ma sembra non avere sufficiente presenza di spirito per rispondere a tono. "Rimandate al suo posto quel *prelato* e che non si rialzi più" ordina, strappando un sorriso maligno ad Altavilla.
Prima che tu possa ribattere alcunché diverse mani ti acciuffano. Tra uno scrollone e un calcio, finisci per cadere in terra vicino alla tua panca. Mentre ti rialzi vedi il volto pesto di sonno di Etan spuntare da dietro la coppia di schienali. "Che succede? *Yaaawwn*... Hai bisogno di aiuto?"
Scuoti la testa, facendogli cenno di tornare a dormire. L'ultima cosa che desideri è che Etan scateni una rissa con un rapporto di forza di venti a uno.
Ti siedi al tuo posto, al tuo fianco Ugeene sta ancora russando sommessamente con la testa appoggiata sul petto. Dal gruppo di studenti si alza un coro di risate. Sopra a tutte riconosci quella ragliante di Altavilla.
*Riduci la tua **Popolarità** di **-1**.*
Lancia un d6 e somma il risultato al tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 6 o meno:** perdi **1 ferita Leggera** e **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*
***- 7 o più:** perdi **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*
*In ogni caso vai al **77***

5

Ugeene sfoglia qualche pagina del suo inseparabile libro prima di cadere addormentato con la testa ciondoloni. Etan è assorto nei propri pensieri, osserva il susseguirsi di lampi di luce che sciabolano sulla superficie dell'oblò.
Chiudi gli occhi, lasciandoti cullare dal monotono rombo dei motori. Il vocio degli altri studenti si confonde, tramutandosi in un indistinto ronzio. Ogni tanto la testa ti ciondola in avanti, dandoti l'impressione di stare cadendo e riportandoti, per una frazione di secondo, nel presente. Allora cerchi di sistemarti meglio sulla panca e subito risprofondi nel torpore del dormiveglia.
Grazie al riposo guadagni fino a ***+4 Punti Vigore****. (Se hai con te l'Oggetto:* ***Coperta Militare*** *guadagni* ***+2 Punti Vigore*** *extra). Quindi vai al* ***77***

6

Prima che tu possa reagire due studenti ti sono addosso. Per una frazione d'istante riesci a mantenere l'equilibrio ma poi qualcuno ti afferra per le ginocchia, facendoti rovinare a terra. Non puoi fare altro che raggomitolarti, tentando di difendere la testa dai colpi che ti piombano addosso.
Il tutto dura appena una manciata di umilianti e dolorosi secondi prima che la voce di Glaby imponga nuovamente l'ordine. "Gettatelo al suo posto e che gli serva di lezione"
"Ma... " obietta Altavilla, ma Innocenzo sembra aver riacquistato la piena padronanza di se e del proprio ruolo. "Niente ma, Maru, il *prelato* è stato punito e non proverà a ficcare nuovamente il naso nelle nostre faccende"
Ti trascini verso il tuo posto. Incroci gli occhi gonfi di sonno di Ugeene e di Etan, in risposta ai loro muti interrogativi ti limiti a elargire un grugnito e un'alzata di spalle. Arrivato alla tua panca ti ci accasci e chiudi gli occhi, fingendo di dormire per non dover dare spiegazioni a nessuno.
La tua unica, magra, consolazione è che ora i *laici* sono talmente presi dal rievocare la tua figuraccia da essersi dimenticati dei loro propositi riguardanti Daril Lacon e *Ciccio*.
Se avevi utilizzato un'arma, cancellala dal tuo equipaggiamento a meno che non fosse un Oggetto Speciale.
Lancia un d8 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 10 o meno*: Perdi* ***1 Ferita Lieve*** *e* ***-5 Punti Vigore****. (Fino a un min. di 1)*
- Tra 11 e 13*: Perdi* ***1 Ferita Lieve*** *e* ***-2 Punti Vigore****. (Fino a un min. di 1)*
- 14 o più*: Subisci* ***0 Ferite*** *e* ***-2 Punti Vigore*** *(Fino a un minimo di 1)*
Vai al ***29***

7

Altavilla si rialza lentamente, massaggiandosi la zona colpita, quindi si fa scrocchiare le nocche delle grosse mani, pronto a ricominciare.
Puoi ***arrenderti e implorare pietà*** *vai al* ***24***
Oppure continuare a ***combattere*** *Vai al* ***56***

8

Tu e Altavilla vi gettate l'uno contro l'altro, tempestandovi di pugni e calci. La sfortuna vuole che, mentre tu colpisci Altavilla a una spalla e a un fianco, lui con il primo cazzotto ti prende dritto in mezzo alla faccia. Un'esplosione di dolore offusca la tua vista.
Altavilla continua a incalzare e tu sei troppo stordito per difenderti adeguatamente.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 11 o meno:** Subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-4 Punti Vigore.
- tra 12 e 14:** Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-3 Punti Vigore.
***- 15 o più:** Perdi **-3 Punti Vigore**.*
*Se possiedi la Competenza: **Tempra** o **Lotta**, diminuisci di -1 i Punti Vigore perduti, se le possiedi entrambe diminuisci i punti di -2.*
*In ogni caso segnati un Codice: **DA=1.** Questo, in pratica, vuol dire che hai arrecato un danno al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda o cada svenuto. (Se possiedi la Competenza: **Lotta**, scrivi il invece il Codice: **DA=2).***
Ora decidi cosa fare:
*- Se sei arrivato a **0 Punti Vigore,** vai subito al **65***
*- **Continui a resistere,** sperando di trovare un modo per ribaltare le sorti della lotta? Vai al **56***
*- Vuoi **arrenderti** e implorare pietà? Vai al **24***

9

I ragazzi affiancati alla spalliera si ritraggono nel vederti correre verso di loro. Non puoi voltarti per vedere cosa stia facendo Altavilla: non ne hai il tempo. Afferri con una mano la sommità della spalliera, sollevando l'altra gamba, come se fossi in procinto di spiccare un salto. Attendi una frazione di secondo per dare modo ad Altavilla di avvicinarsi, quindi...
La mano del ragazzo ti afferra per i capelli, strattonandoti all'indietro e poi, con violenza, in avanti. Per due volte Altavilla ti sbatte la faccia contro il legno della panca. Poi, sempre tenendoti per i capelli, ti scaraventa a terra. Tenti inutilmente di sgattaiolare via ma Altavilla ti si mette cavalcioni e con un pugno ben assestato in mezzo alle scapole t'immobilizza.
"Arrenditi... *prelato* di merda" ansima, colpendoti nuovamente. "Arrenditi e chiedimi perdono"
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
- 6 o meno:** riduci di **-4** i tuoi **Punti Vigore** e subisci **1 Ferita Profonda.
- tra 7 e 9:** riduci di **-3** i tuoi **Punti Vigore** e subisci **1 Ferita Leggera.
- 10 o più:** riduci di **-2** i tuoi **Punti Vigore.
*Se i tuoi Punti Vigore sono arrivati a 0, sei svenuto. Vai al **65***
*Se non sei svenuto devi per forza **Arrenderti e Implorare Pietà.** Vai al **24***

10

Ignorando i colpi ricevuti accorci le distanze con Altavilla, raccogli le forze e gli dai una spallata. Purtroppo lui deve aver intuito i tuoi propositi perche si scansa all'ultimo momento. Così. trascinato dal tuo stesso impeto, finisci per sbattere contro il muro compatto del pubblico.
Numerose mani ti afferrano spingendoti nuovamente in mezzo alla minuscola "arena". Hai una rapida visione di Altavilla che ti sta caricando a testa bassa. Non hai la minima possibilità di schivarlo.
*Vai al **22***

11

Un pugno ti colpisce all'altezza della clavicola, strappandoti un gemito. Sei però così intento nel cercare di fare del male a Maru Altavilla che a stento te ne accorgi. Ben presto vi trovate avvinghiati l'uno all'altro. Scalciate, mordete e vi tirate i capelli nel tentativo di gettarvi a terra.
*Se la tua Abilità: ROBUSTEZZA è pari a 4 o meno segna un Codice: **DA=1***
*Se la tua Abilità: ROBUSTEZZA è pari a 5 o più segna un Codice: **DA=2***
*Lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai accumulato. Se ottieni un valore di **10 punti** o più vai al **37***
*In caso contrario lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Se possiedi la Competenza Tempra, aggiungi **+2** al risultato. Quanto hai ottenuto?*
- 10 o meno:** Subisci **-2 Punti Vigore.
***- Tra 11 e 12:** Subisci **-1 Punti Vigore**.*
- 13 o più:** Non subisci **nessun danno.
*Se tu sei arrivato a **0 Punti Vigore,** vai subito al **65**.*
*In ogni altro caso vai al **19***

12

Con disinvoltura armi il cane della pistola. Il *click* risuona minaccioso nel silenzio della stiva. Come se maneggiassi armi da fuoco da tutta la vita sposti velocemente la canna da Altavilla a Glaby per poi rinfoderare l'arma, con un movimento preciso, in una tasca interna della giacca. Ovviamente ti assicuri di disarmare il cane con il pollice, prima di estrarre nuovamente la mano.
Il silenzio è così profondo che puoi sentire il tuo stesso cuore rintoccare veloce. Gli occhi di Altavilla e quelli di Glaby sono inchiodati sul punto dove l'arma è sparita.
"Io non ho paura di battermi" dici, rivolgendoti al primo. "Ma lo faccio solo se ne vale la pena. E tu non ne vali *minimamente* la pena!" poi, spostando la tua attenzione sul secondo, aggiungi: "Quello che succede tra voi e i *prelati* non m'interessa. Sono stupidaggini vostre. Ma non sopporto di vedere quattro prepotenti che fanno i gradassi a spese di chi è più debole.
Accenni a voltarti quando la voce, appena sussurrata, di Altavilla ti blocca.

"Fai lo sbruffone solo perché sei armato; ma se non avessi..."
Con una piroetta ti volti. Fissandolo negli occhi avvicini la mano alla tasca interna della giacca. "Scusa, hai forse detto qualcosa?" sibili.
Altavilla serra i denti, si umetta le labbra, quindi con voce roca mormora: "No... non ho detto nulla"
Soddisfatto ti volti nuovamente e con passo sicuro fendi la folla per tornartene al tuo posto. Solo quando ti siedi sulla tua panca, di fianco a Ugeene ancora addormentato, ti concedi un tremante sospiro di sollievo.
*Aumenta la tua **Popolarità** di **+2**.*
*Nell'ora successiva puoi curare vecchie e nuove ferite al **29***

13

Nervosamente armi il cane della pistola. Il *click* risuona minaccioso nel silenzio della stiva. Sposti velocemente la canna da Innocenzo ad Altavilla, con il dito che ti trema sul grilletto. I due ragazzi arretrano di un passo, il terrore dipinto sui loro volti.
Ringalluzzito dalla loro reazione rinfoderi l'arma, con un movimento veloce e preciso, al sicuro in una tasca interna della giacca.
La detonazione lacera l'aria, togliendoti il fiato.
Nel silenzio assordante che segue estrai la mano e te la osservi con stupore, come se ti avesse in qualche modo tradito. All'altezza del cuore la tua giacca sta fumando e, da un grosso buco dai bordi bruciacchiati, vedi fuoriuscire la punta della canna brunita della pistola.
Non avevi disarmato il cane, prima di riporre l'arma e, nel togliere la mano, questo deve essere scattato!
Per miracolo il proiettile non ha colpito nessuno. Si è limitato a bucarti la giacca, passando di fianco alle teste di numerosi ragazzi, fino ad andare a piantarsi in una paratia in fondo alla stiva.
Sei talmente stordito dalla puzza di cordite che t'invade le narici da non renderti quasi conto di quel che accade dopo.
*Vai al **6***

14

Prima che tu abbia compiuto più di due passi senti la voce di Glaby sibilare: "Prendetelo! Dategli una lezione!"
Almeno tre studenti ti sono addosso. Per una frazione d'istante riesci a far fronte all'urto, ma poi qualcuno ti afferra per le ginocchia facendoti capitombolare a terra. Non puoi fare altro che raggomitolarti, tentando di difendere la testa, mentre botte e insulti piovono dall'alto.
Il tutto dura appena una manciata di umilianti e dolorosi secondi prima che la voce di Glaby imponga il silenzio. "Gettatelo al suo posto e che gli serva di lezione. Un *prelato* non può permettersi di venire qua a dirci cosa fare!"
Vieni trascinato fin davanti alla tua panca e lì abbandonato. Ti rialzi, trovandoti davanti gli occhi gonfi di sonno di Ugeene e di Etan. Ai loro sguardi interrogativi rispondi con un grugnito e un'alzata di spalle. L'ultima cosa che vuoi, adesso, è dover raccontare ai tuoi amici della figuraccia appena fatta.
*Aumenta di **+1** la tua **Popolarità**.*
Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?
***- 7 o meno:** Subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore.** (Fino a un minimo di 1)*
***- 8 o più:** Subisci **-2 Punti Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*
*Vai al **29** per cercare di curarti.*

15

Mettendo a tacere la parte di te che continua a ripetere quanto tutto questo sia sbagliato, fendi la ressa degli spettatori. Al centro del minuscolo spazio libero che funge da *ring* c'è Altavilla, si sta guardando attorno tutto tronfio. Vicino a lui il piccolo Lacon e *Ciccio* si guardano intorno alla ricerca di un insperato aiuto. Poco distante Innocenzo Glaby osserva la scena in piedi sopra una panca. Sorride, ma al contrario di quello di Altavilla il suo è un sorriso nervoso: annuisce e mostra i denti, ma non ti sembra per nulla contento. Forse non apprezza questo tipo di divertimento ottenuto a spese di ragazzini inermi. O forse, più probabilmente, non gradisce il seguito che Altavilla si sta conquistando in quello che è "*il suo*" gruppo.
Le tue riflessioni vengono interrotte da un improvviso silenzio. Altavilla si è accorto di te e tutto il buonumore gli è scivolato via dagli occhi, che ora scintillano pericolosamente dietro alle lenti rotonde. "Vuoi fare anche tu una puntata, *prelato*?" ti chiede.
*Se rispondi di **sì,** vai al **71***
*Se dici che vuoi solo stare a **guardare** vai al **4***
*In alternativa tornatene al **tuo posto** in silenzio, vai al **41***

16

Etan e Ugeene, spaventati per le tue condizioni, corrono a chiamare aiuto e ben presto vieni trasportato in infermeria, dove il medico di bordo ti presta le cure adeguate.
Purtroppo il capitano non sarà per nulla indulgente con te e deciderà di segregarti in infermeria per tutto il resto del viaggio. Nel frattempo, come verrai a sapere dai tuoi amici, durante le loro visite, Alecsandro Cucnas con l'aiuto del fratello cadetto riuscirà a impossessarsi il tuo spadino, umiliandoti così di fronte a tutta la scuola.
Ma il peggio deve ancora arrivare.
Una volta giunto a Vajerlsan verrai condotto dal capitano in persona al cospetto del Rettore dell'Accademia. Lì verrai interrogato a lungo fino a che, sfinito, confesserai tutto sulla sfida di Cucnas e su tutte le cose che hai fatto durante il viaggio. Di fronte a tante e tali scorrettezze il Rettore non potrà far altro che scrivere una lettera a tuo padre e rimandarti a casa.

Manterrai una regolare corrispondenza con i tuoi amici, rimasti a Vajerlsan, durante tutto l'anno successivo, ma purtroppo non sarai presente per salvar loro la vita nel momento del bisogno.

FINE

17

Torni verso la tua panca tra due ali di folla, indisturbato.
Ugeene dorme ancora della grossa con la faccia spiaccicata contro la paratia.
Etan solleva due occhi gonfi di sonno e bofonchia: "Che succede?"
"Niente, dormi" è la tua risposta.
Il tuo amico riappoggia la testa allo schienale e ricomincia a russare lievemente.
*Aumenta di **+2** la tua **Popolarità**.*
*Vai al **29** per cercare di curarti.*

18

"Ugeene ha ragione" dici, soppesando le parole. "Portarsi dietro quella baionetta è una follia, soprattutto visti i guai in cui ci siamo già cacciati" il viso di Etan si incupisce ancora di più nel sentire le tue parole. "D'altronde..." continui, e subito il tuo amico raddrizza le spalle. "D'altronde, guai per guai, io penso che se Etan la vuole fa bene a tenersela! Ha rischiato molto per consentirmi di entrare nel dirigibile e credo che un trofeo sia nel suo diritto"
Etan batte le mani per la gioia. Se non ci fosse di mezzo la spalliera della sua panca credi che ti abbraccerebbe. Ugeene invece ti guarda come se lo avessi appena pugnalato alle spalle. "Quel che voglio dire, Ugeene" cerchi di spiegargli. "E' che Etan ha diritto di fare quello che vuole con quella baionetta. Né tu né io possiamo dirgli cosa fare, sarebbe arrogante, capisci?"
"Io capisco solo che tutta questa equanimità la tiri fuori solo quando fa comodo a te" ribatte Ugeene. "Comunque sia, fate quel che vi pare. Basta che non mi tiriate di mezzo se vi scoprono con quell'arma addosso!" detto questo volta la testa, dedicandosi a osservare gli arabeschi di luce che il sole disegna sul vetro dell'oblò.

*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con **Etan Luxer**. Quindi:*
Effettua una Prova su: LOGICA più FASCINO, la difficoltà è d6+d8
*Se fallisci, riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric.*
*Segna l'oggetto: **Baionetta (P)** in uno spazio dell'Equipaggiamento di Etan. **Nota**: In futuro potrai utilizzare la Baionetta in come un qualsiasi altro Oggetto, spostandolo tra i vari spazi del tuo Equipaggiamento con un unica eccezione: Ugeene non acconsentirà mai a tenere con sé quest'Oggetto.*
*Cancella il Codice: **Es-x**, quindi torna al **1***

19

Per qualche istante rimanete dolorosamente appesi l'uno all'altro. Altavilla ti stringe la testa sotto un braccio e ti torce il collo mentre tu lo tempesti di pugni ai fianchi.
Un improvviso grido di allarme vi paralizza entrambi: "ARRIVA QUALCUNO! TUTTI A POSTO..."
La folla di spettatori si frantuma in un fuggi fuggi generale di ragazzi che sciamano verso i propri posti, facendo poi finta di essere occupati in qualcosa di assolutamente innocuo.
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Divincolarsi** riduci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova, vai al **21***
*In caso contrario vai al **49***

20

Glaby è livido. Si torce le mani, aprendo e chiudendo ritmicamente la bocca ma senza riuscire a trovare le parole per risponderti.
E' Altavilla invece a trovare il coraggio di affrontarti: "Non devi immischiarti nei nostri affari, *prelato*" dice, facendo la voce grossa, ma è evidente che l'incertezza dei compagni l'ha contagiato. "In fondo quello che fanno i cadetti non è sbagliato... voglio dire... quando saremo cadetti lo faremo anche noi, no? E' così che vanno le cose"
"*Ehi*, ma questo sta dicendo che è giusto se un cadetto vi prende a calci o vi sputa addosso per divertirsi" lo interrompi con una risata acida. "Ma davvero vi sembra una cosa sensata?"
Molte teste si abbassano, mormorii si levano dalla cerchia dei ragazzi più grandi. Uno struscia i piedi e borbbotta: "Noi non... non pensavamo di fare del male. Insomma stavamo solo giocando"
"Già peccato che qualcuno qui non si stesse divertendo per niente" replichi, indicando il piccolo Lacon. *Ciccio* è scomparso, approfittando del tuo discorso per sgattaiolare via.
"Adesso basta con la predica!" la voce di Innocenzo Glaby ti coglie di sorpresa. Sembra che finalmente sia riuscito a ritrovare il dono della parola. Anzi, a dire il vero ha un espressione vagamente soddisfatta. "Tu hai ragione mentre Maru Altavilla ha torto" continua, strappando un verso strozzato dalla gola di Altavilla. "Scusami Maru, ma questa volta ti eri fatto troppo prendere la mano" aggiunge con un sorrisetto conciliante. "Noi *laici* dobbiamo essere compatti. Dobbiamo proteggerci l'un l'altro contro i *prelati*. Lottare tra di noi è una cosa stupida. Una cosa che farebbero quei figli di papà con le labbra sporche del latte delle loro balie, non certo noi!"
I ragazzi annuiscono vigorosamente alle parole del loro capo. Qualcuno accenna anche a un applauso. Rimani ammutolito nel realizzare che nessuno sembra ricordare che, appena cinque minuti prima, Innocenzo era uno di coloro che si stava godendo lo spettacolo. Non puoi comunque non ammirare la prontezza con cui è riuscito a rivolgere la situazione a proprio vantaggio, inducendo quasi tutti a dimenticare il tuo intervento.
Quasi tutti ma non proprio tutti, però. Molti dei ragazzi in seconda fila, tra cui Daril Lacon, ti lanciano timidi sorrisi. Anche Maru Altavilla ti osserva, benché con tutt'altra espressione. Hai evitato che si compisse una barbarie indegna di cittadini di Sua Santità, ma al prezzo di un nuovo nemico.
Lentamente scivoli indietro, allontanandoti dal gruppo dei *laici* e te ne torni verso il tuo posto. Ugeene dorme ancora della grossa, con la faccia spiaccicata contro la paratia. Etan solleva due occhi gonfi di sonno e bofonchia: "Che succede?"
"Niente, dormi" gli rispondi. Subito il tuo amico riappoggia la testa allo schienale della panca e ricomincia a russare lievemente.
*Aumenta la tua **Popolarità** di **+2***
*Guadagni **+1 Punto Vigore**.*
*Nell'ora successiva puoi provare a curare vecchie e nuove ferite al **29***

21

Con un pestone ben dato riesci a divincolarti. Schizzi attraverso la stiva e ti siedi al tuo posto, giusto in tempo per vedere il portello sul fondo del comparto aprirsi per lasciar entrare un marinaio. Altavilla, che era rimasto a guardarti, inebetito, realizza finalmente la situazione e si dilegua a sua volta.
Il marinaio non sembra curarsene, domanda invece qualcosa a un ragazzo seduto nelle prime panche.
Distogli lo sguardo per osservare i tuoi amici. Sorridi nel constatare che sia Etan sia Ugeene dormono ancora della grossa, l'uno stravaccato su due panche, l'altro raggomitolato contro la paratia.
Essere intervenuto per aiutare Daril e Ciccio ti fa guadagnare ***+1 Punto Popolarità****. Vai al* ***70***

22

Il testone rosso del tuo avversario ti colpisce esattamente sotto il plesso solare, strappandoti con violenza tutta l'aria dai polmoni. I tuoi piedi si staccano da terra e un attimo dopo colpisci violentemente il pavimento con il deretano. Boccheggi alla ricerca di ossigeno, invece di infierire, però, Altavilla barcolla all'indietro, afferrandosi la testa con entrambe le mani.
Il tempo che impieghi per rammentare ai tuoi polmoni come si fa a respirare, purtroppo, consente anche al tuo avversario di riprendersi. Quando ti rialzi in anche lui è lì, pronto a ricominciare il combattimento.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 11 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-4 Punti Vigore.***
- tra 12 e 14: *Subisci* ***-4 Punti Vigore.***
- 15 o più: *Subisci* ***-2 Punti Vigore.***
Se possiedi la Competenza: ***Tempra****, diminuisci di -1 i Punti Vigore perduti.*
In ogni caso segnati un Codice: ***DA=1****.*
Se sei arrivato a ***0 Punti Vigore,*** *vai subito al* ***65****;*
Altrimenti lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai accumulato. Se ottieni un valore di ***10 punti o più*** *vai al* ***37***
Se nulla di quanto sopra si è avverato decidi cosa fare:
- Puoi riprendere il ***combattimento****. Vai al* ***56***
- O in alternativa puoi ***arrenderti*** *e implorare pietà. Vai al* ***24***

23

Estrai l'arma, agitandola davanti a te. Le fredde luci galvaniche si riflettono minacciose sulla lama. Altavilla fa un balzo indietro, sgranando gli occhi. Un coro di indignazione si alza nella stiva.
"Prendetelo" ordina Glaby.
Intravedi un movimento con la coda dell'occhio. Qualcuno sta tentando di coglierti alle spalle.

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus**: Se hai la Competenza: **Armi Bianche,** diminuisci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova, vai al **67***
*In caso contrario vai al **6***

24

"Basta... pietà" ansimi, sollevando le mani in segno di resa.
Altavilla ti colpisce ancora un paio di volte prima di reputarsi soddisfatto. "Hai avuto quello che ti meritavi, *prelato*" sentenzia, dopo aver vibrato il suo ultimo colpo.
"Giusto" interloquisce Innocenzo Glaby, con un sorriso forzato dipinto in volto. Il suo disappunto è evidente. Forse sperava in una tua vittoria. *Be'*, anche tu ci speravi! Dovrà tenersi la delusione. "Questo succede ai *prelati* che ci sfidano" aggiunge, gesticolando per attirare su di se l'attenzione. "Viva i *laici,* abbasso i figli di papà"
Ormai ignorato dai più ti trascini verso la tua panca e ti ci lasci cadere sopra. Con enorme sollievo vedi che sia Ugeene sia Etan sono ancora profondamente addormentati. Non sai come facciano, con il caos che c'è nel comparto, ma sei felice di poter evitare spiegazioni imbarazzanti.
*Se hai l'Oggetto Speciale: **Medaglia al valore** o **Passepartout di Nergorio** perdi **-1 Punto Volontà**.*
*Inoltre perdi **-1 Punto di Popolarità** a causa della figura fatta.*
*Vai al **29** per vedere se riesci a curarti in qualche modo.*

25

Non sarà molto cavalleresco ma non hai nessuna intenzione di dare al tuo avversario l'opportunità di rialzarsi. Altavilla è ancora gattoni quando il primo calcio lo raggiunge. Tutto intorno si leva un coro di commenti sdegnati, ma anche affascinati per lo spettacolo d'inaudita violenza che stai dando.
Altavilla prova a rotolare lontano dai tuoi calci, ma ottiene solo ad andare a sbattere contro la foresta di gambe che vi circondano. Un ragazzo del pubblico si china per aiutare il compagno a rimettersi in piedi. Trattieni a stento il calcio successivo, che avrebbe rischiato di colpire lo spettatore.
*Se hai l'Oggetto Speciale: **Medaglia al valore** oppure **Croce di Madreperla**, ripensando in seguito al tuo comportamento ti vergognerai di quel che hai fatto. Pertanto diminuisci di **-1** i tuoi **Punti Volontà**.*
*Segna un Codice: **DA=3**.*
*Lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai accumulato. Se ottieni un valore di **10 punti o più** vai al **37***
*In caso contrario il tuo avversario viene sospinto nuovamente verso di te. Vi osservate, preparandovi a un nuovo scontro. Vai al **56***

26

Tu e Altavilla vi scagliate addosso con la ferma intenzione di farvi del male.
Effettua una prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA più TAGLIA, la difficoltà è d8+d8+d10
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Lotta Corpo a Corpo,*** *riduci la difficoltà di* ***-4***
*Se superi la prova, vai all'****11***
In caso contrario vai al ***36***

27

Prorompi in una risata. Senza smettere di ridere abbassi la guardia. Per lo stupore anche Altavilla abbassa di qualche centimetro le braccia.
"Sei ridicolo, rosso" lo apostrofi con tutto lo sdegno di cui sei capace. "Ma davvero pensi di riuscire a farmi paura? Non riuscirai nemmeno a toccarmi. Sei... sei più debole di un cagnolino ammorbato"
"Smettila" sibila Altavilla, accigliandosi e risollevando i pugni.
"A proposito... ma sei proprio sicuro di non essere un ammorbato?" lo sbeffeggi. "Con quelle manone e quei quattro peli rossi sulla testa... secondo me sotto la giacca nascondi qualche mutazione. Probabilmente roba ereditaria"
"Basta!"
"Voglio dire, non è mica colpa tua se i tuoi genitori sono ammorbati. Certo che dovreste stare tutti in uno di quei villaggi per i mostri e non..."
"SMETTILA!" urla Altavilla, violaceo in volto. Con uno scatto ti si getta contro a testa bassa.
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Lotta,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Atletica,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Se possiedi uno dei seguenti oggetti: ***Medaglia al valore; Coltellino intagliato*** *oppure* ***Passepartout di Nergorio*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Malus*: Se possiedi uno dei seguenti oggetti:* ***Attestato Culturale; Lente d'argento*** *oppure* ***Croce di madreperla;*** *Aumenta la difficoltà di* ***+1***
Se ***fallisci*** *la prova, vai al* ***22***
Se ***superi*** *la prova, puoi scegliere se:*
- ***Schivare*** *Altavilla e colpirlo alle spalle? Vai al* ***46***
- Approfittare del suo impeto per fargli uno ***sgambetto****? Vai al* ***55***

28

"Pensavo che fossi d'accordo anche tu nel divertirci un po'" dice Altavilla, rivolto a Innocenzo. "In fondo non facevamo nulla di male, no? Era solo per ridere"
Innocenzo apre la bocca, quindi la richiude di scatto. Si guarda intorno deglutendo visibilmente. Sta cercando di valutare quanti, tra quelli che poco fa facevano scommesse e inneggiavano ad Altavilla, gli rimarrebbero fedeli nel caso decidesse di contrapporsi a lui.

Ricacciando in gola il disgusto che senti per la pusillanimità di Glaby avanzi di un passo e esclami: "Vi siete uniti per difendervi dai *prelati*, se una metà di voi deve aver paura dell'altra metà allora il vostro gruppo non ha speranze di sopravvivere una volta arrivati all'accademia. Questo Glaby l'ha capito, vero, Innocenzo?"
Il ragazzo ti fissa con espressione vacua. Annuisce automaticamente.
"Ma tu che cacchio vuoi" dice Altavilla. Il viso e il collo stanno rapidamente assumendo la stessa tonalità dei capelli.
Effettua una prova su: FASCINO, La difficoltà è d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Convincere,** riduci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova, vai al **76***
*Se fallisci la prova, vai al **47***

29

*- Se Possiedi la Competenza: **Medicina e veterinaria,** hai con te l'Oggetto: **Kit del primo Soccorso** e vuoi usarlo (va cancellato), guarisci fino a **due Ferite Lievi** e recuperi **+3 Punti Vigore**.*
*- Se Possiedi solo la Competenza: **Medicina e veterinaria,** guarisci fino a **una Ferita Lieve** e recuperi **+1 Punti Vigore**.*
*- Se hai con te solo l'Oggetto: **Kit del primo Soccorso** e vuoi usarlo (va cancellato), recuperi fino a **+3 Punti Vigore**.*
*- Se infine non hai né la Competenza né l'Oggetto, recuperi solo **+1 punti Vigore**.*
Inoltre:
*- Se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare** recuperi **+1 Punti Vigore** supplementari, dormicchiando nell'ora successiva.*
*- Se hai con te l'Oggetto: **Distillato Alcolico** lo puoi usare per disinfettarti le ferite e guarire +**1 Ferita Lieve** supplementare (Cancella l'oggetto).*

*Quando hai finito calcola quante Ferite hai subito fino ad ora. Ai fini di questo calcolo le **Ferite Lievi** valgono **1 punto**, quelle **Profonde** valgono **2 punti** e quelle **Gravi** valgono ben **4 punti**. Se hai la Competenza: **Tempra**, riduci i punti totali di -2. Quanti punti hai ottenuto?*
- 8 punti** o meno? Vai al **77
- 9 punti** o più? Vai al **16

30

Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA più STAZZA la difficoltà è d8+d10
Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Atletica**, riduci la difficoltà di **-3
*Se superi la prova, vai al **52***
*Se fallisci, vai al **10***

31

"E che questo sia di lezione a tutti" esclami, gonfiando il petto e roteando minacciosamente gli occhi. "Non mi piace che si approfitti dei più deboli in mia presenza. I bulli sono avvertiti!" quindi ti volti evai verso la tua panca.

Effettua una prova su: FASCINO, La difficoltà è d8

Bonus**: Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare** diminuisci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Oratoria** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova, vai al **17***
*In caso contrario vai al **14***

32

Glaby, senza smettere un attimo di torcersi le mani, lancia un'occhiata ad Altavilla. Da quel fuggevole scambio di sguardi intuisci la complessità della situazione: Glaby è il capo della fazione dei *laici* non certo in virtù di chissà quali doti. Semplicemente il caso ha voluto che si trovasse al posto giusto nel momento giusto. Ora, a distanza di giorni, qualcuno si sta domandando perché mai le cose debbano stare così. Uno di questi "aspiranti capi" è Altavilla, il quale ha ben pensato di radunare sotto di se quegli studenti portati alla prevaricazione e alla prepotenza. I bulli, insomma.

A pensarci ti viene quasi da ridere: un altro capetto solleva la testa e per conquistarsi in briciolo di potere non trova di meglio che spezzare in due il già ristretto gruppo dei *laici*: da una parte i deboli, dall'altro i bulli. Speri che questo assurdo atteggiamento non sia una costante umana e che gli adulti abbiano l'intelligenza comportarsi diversamente.

Archivi velocemente quest'ultimo pensiero, per spostare la tua attenzione su Innocenzo. Non lo hai mai ritenuto particolarmente intelligente ma senz'altro deve aver capito cosa sta succedendo, e ha paura! Non credi sia d'accordo con la politica di terrore di Altavilla, ma non ha abbastanza spina dorsale per opporsi a essa. Il tuo intervento ha però rotto il fragile gioco di potere tra i due che ora si fronteggiano. Senza volerlo ti rendi conto di essere divenuto l'ago della bilancia in questo piccolo scontro per la supremazia.

*Puoi provare a ragionare con tutti gli studenti? Vai al **50***
*Oppure vuoi appoggiare Glaby, che rappresenta il male minore. Vai al **28***

33

Estrai la pistola, agitandola davanti al volto di Altavilla. L'arma è così pesante che devi afferrarne il calcio con entrambe le mani.

Maru Altavilla fa un balzo indietro, sgranando gli occhi. "Vigliacco. Hai paura a batterti alla pari?" dice, ma la voce gli trema e gli occhi sono inchiodati alla canna della pistola.

"M-mettila via, da Morante" balbetta Glaby. "P-potresti fare del m-male a qualcuno"

La reazione dei presenti è molto gratificante e, in effetti, non dissimile da

quella che ti eri aspettato. Passato il primo momento di assoluta esaltazione, però, ti rendi conto di trovarti in una situazione difficile. Ovviamente non hai intenzione di sparare a nessuno, d'altro canto devi trovare un modo di uscire da questa situazione senza passare per un vigliacco che si nasconde dietro la canna di una pistola.

Effettua una Prova su: FREDDEZZA più DESTREZZA, la difficoltà è d8+d8

Bonus**: Se ha la Competenza: **Mentire/Recitare** diminuisci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Armi da Fuoco** diminuisci la difficoltà di **-3***

*Se **superi** la prova, vai al **12***
*In caso contrario vai al **13***

34

Effettua una prova su: ROBUSTEZZA più STAZZA, la difficoltà è d8+d8

***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Lotta**, riduci la difficoltà di **-2**.*
*Se possiedi uno dei seguenti oggetti: **Medaglia al valore; Coltellino intagliato** oppure **Passepartout di Nergorio,** riduci la difficoltà di **-1***

Malus**: Se possiedi uno dei seguenti oggetti: **Attestato Culturale; Lente d'argento** oppure **Croce di madreperla,** Aumenta la difficoltà di **+1

*Se superi la prova, vai al **58***
*Se fallisci, vai all'**8***

35

La massa degli studenti intorno a voi è compatta, tranne che in corrispondenza delle panche di destra e di sinistra, di queste solo il bordo superiore degli schienali spuntano dalla ressa di corpi. Se fossi *veramente* disperato e *veramente* stupido, quegli schienali costituirebbero gli unici possibili spiragli di fuga. In realtà le probabilità di riuscire a scalare le spalliere di legno e poi scappare saltando di panca in panca sono nulle. Solo una persona resa folle dalla paura potrebbe tentare un simile mossa. Ma se riuscissi a convincere Altavilla di essere così disperato? Lui come reagirebbe?

Ne approfitterebbe cercando di colpirti alle spalle! Per intercettarti però Altavilla dovrebbe muoversi *molto* rapidamente e chi corre senza pensare rischia spesso di farsi del male... soprattutto se corre in direzione di un duro schienale di legno.

*Puoi cercare di ingannare Altavilla per indurlo a schiantarsi contro il legno di una panca. Vai al **43***

*Oppure rinunci a questo piano troppo rischioso per ricominciare a combattere. Vai al **26***

[Solo se hai la Competenza: Lotta e se Altavilla ha già accumulato cinque punti Danno (DA5 o più)]** Oppure puoi tentare una finta al viso di Altavilla e invece stenderlo con un calcio nelle parti basse. Vai al **75

36

Un pugno ti colpisce all'altezza della clavicola, strappandoti un gemito di dolore e informicolendoti la spalla. Altavilla ti spintona all'indietro quindi, acquistato sufficiente spazio di manovra, carica un micidiale gancio alla mascella. Nel tentativo di minimizzare i danni abbracci il tuo avversario. Ben presto vi trovate avvinghiati. Scalciate, mordete e vi tirate i capelli nel tentativo di gettarvi a terra l'un l'altro.

Se la tua Abilità: ROBUSTEZZA è pari a 6 o più segna un Codice: ***DA=1,*** *se invece è inferiore, non infliggi alcun danno ad Altavilla.*

Lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai totalizzato. Se ottieni un valore di ***10 punti*** *o più vai al* ***37***

In caso contrario lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?

- 12 o meno: *Subisci* ***-2 Punti Vigore.***

- 13 o più: *Subisci* ***-1 Punti Vigore****.*

Se tu sei arrivato a ***0 Punti Vigore,*** *vai subito al* ***65****;*

Altrimenti decidi se:

- Arrenderti *e implorare pietà al* ***24***

- Oppure continuare a ***combattere*** *al* ***19***

37

Altavilla cade a terra con un tonfo sordo. Nella stiva cala improvviso il silenzio. "Ne... hai... abbastanza?" ansimi, pronto a ricominciare a colpirlo.

Altavilla rotola sulla schiena e solleva un mano, il palmo aperto verso di te. "No... basta! Basta, mi arrendo"

Ti volgi verso Innocenzo. Ti rendi conto di trovarti in una situazione molto pericolosa: hai battuto Altavilla, ma se Innocenzo decidesse di scagliarti addosso tutti i suoi lacchè ti troveresti a mal partito. Glaby però sta fissando il compagno battuto. Giureresti di leggere soddisfazione nel suo sguardo.

Vuoi fare lo sbruffone ed esigere che i deboli vengano lasciati in pace? Vai al ***31***

Chiedi a Glaby di evitare che in futuro si ripetano orrori simili? Vai al ***62***

38

Mentre sei svenuto Etan e Ugeene ti sollevano e ti sdraiano delicatamente su due panche libere.

Vai al ***29***

39

Tra le risate e i lazzi generali Altavilla dichiara chiuse le scommesse e ordina ai due bambini di iniziare a "darsi da fare". Lacon e *Ciccio* però si limitano a guardarsi attorno con occhi sgranati e colmi di lacrime. Poco manca che non

si abbraccino l'un l'altro. Hanno delle espressioni talmente buffe...
Piccoli oggetti e imprecazioni colorite volano verso i due riottosi combattenti. Sembra che si sia aperta una gara a chi scova l'incitamento più colorito.
"Dai! Aprilo in due e mangiagli il cervello... tanto non ti farà male alla linea!" ti scopri a urlare anche tu, eccitato.
n grosso ragazzo, con il viso spalancato in una stolida risata spintona *Ciccio*, mandandolo a sbattere contro il suo "avversario". Inizi a pensare che i due siano così spaventati che non combatteranno. Con un crescente senso di fastidio verso quei due stupidi bambini che piagnucolano invece di divertirsi come tutti gli altri, alzi ancor di più la voce per incitare il tuo "campione" a muoversi.
"Innocenzo" la vocina esile di Daril Lacon si sente a malapena, perdendosi tra i cori e le risa. "Innocenzo non puoi permetterlo" urla a rivolto al capo dei laici "Noi ci siamo uniti a te per proteggerci dai *prelati*. Non per... questo!"
Il viso di Innocenzo Glaby è congelato in una smorfia poco o nulla simile a un sorriso. Daril deve aver colpito nel segno, ma ormai la situazione si è spinta troppo oltre perché Innocenzo possa mettervi fine. Non se vuole conservare il proprio ruolo di comando, per lo meno.
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
- 1 o 2: *Vai al* ***53***
-3 o più: *Vai al* ***2***

40

Altavilla ti gira intorno un paio di volte, poi si risolve per attaccarti lui per primo. Ti si getta addosso, mulinando le braccia e sommergendoti con un ondata di colpi tanto rapidi quanto imprecisi.
Una serie di colpi superano le tue difese, martellandoti il cranio e le spalle, contemporaneamente un calcio ben piazzato ti fa vedere le stelle. Arretri, ma la massa degli studenti, abbarbicati fin sopra gli schienali delle panche, assiste compatta al vostro scontro, precludendo ogni possibile via di fuga.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 11 o meno: *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore.***
- tra 12 e 14: *Subisci* ***-3 Punti Vigore.***
- 15 o più: *Subisci* ***-2 Punti Vigore.***
Se possiedi la Competenza: ***Tempra*** *o* ***Lotta****, diminuisci di -1 i Punti Vigore perduti.*
In ogni caso segnati un Codice: ***DA=1*** *. Questo, in pratica, vuol dire che hai arrecato un danno al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda o cada svenuto.*
Ora decidi cosa fare:
Puoi ***resistere,*** *cercando un modo per ribaltare le sorti della lotta. Vai al* ***56***
O in alternativa puoi ***arrenderti*** *e implorare pietà. Vai al* ***24***

41

Disgustato te ne torni silenziosamente al tuo posto. Sia Etan sia Ugeene stanno ancora dormendo della grossa e non puoi che ringraziare il cielo di questo. Il primo, infatti, sarebbe intervenuto alle prime avvisaglie di una possibile scazzottata mentre il secondo non avrebbe saputo tenere a freno la lingua, nemmeno sotto minaccia.
Gli sguardi terrorizzati di Daril Lacon e di *Ciccio* continuano a danzarti davanti agli occhi. Sussulti nel sentire una risata sguaiata provenire dal crocchio degli scommettitori.
Scuoti la testa con rabbia. *"Sono degli stupidi"* pensi. "*Si comportano da barbari, ma questo forse aprirà gli occhi a qualcuno di loro, forse questo è l'inizio della fine per i* laici*. Sì! Rimanendo avrei solo ottenuto di finire coinvolto in una rissa... non m'interessa cosa fanno tra di loro. Stupidi!*"
La voce di Altavilla si alza, sgradevole. Stringi i denti fino a farti dolere la mascella.
Diminuisci la ***Popolarità*** *di* ***-1****.*
Se hai l'Oggetto Speciale: ***Passepartout di Nergorio*** *oppure* ***Croce di Madreperla*** *il rimorso che provi per non essere intervenuto in aiuto degli indifesi ti tormenta a lungo facendoti perdere anche* ***-1 Punto Volontà.***
Passi l'ora successiva riposando, quindi recuperi fino a ***+2 Punti*** *Vigore. Inoltre puoi curare le tue ferite al* ***29***

42

"E così sei arrivato a questo?" esclami, fissando Innocenzo dritto negli occhi. "Ti diverti a far combattere due ragazzi, come se fossero cani o galli in un recinto. Umìli dei Cristiani che non hanno altra colpa se non quella di essersi fidati di te, nella speranza di essere protetti... già! Bella protezione!"
Non ci vuole molto prima che il capo dei *laici* abbassi gli occhi. Le tue parole devono aver colpito nel segno. Pensi che Innocenzo avesse più di un dubbio riguardo al "gioco" di Altavilla, anche prima del tuo intervento e ti domandi perché, allora, abbia acconsentito a una simile barbarie.
La risposta ti arriva assieme alla voce sgradevole di Altavilla. "Ma chi ti credi di essere? *Prelato* di merda!" esclama. "Ragazzi, questo qui viene a darci lezioni di moralità! Un maledetto *prelato* che si crede migliore di noi" Altavilla si volta verso Innocenzo Glaby e aggiunge: "Non vorrai mica fargliela passare liscia, vero?"
Molti dei ragazzi più grandi, quelli che fino a poco prima stavano ridendo e facendo scommesse, annuiscono. Quelli più piccoli, invece, guardano Innocenzo con la malcelata speranza che questi prenda finalmente posizione in

loro difesa. Ti rendi conto che, nella tua condizione di emarginato, devi esserti perso i numerosi avvenimenti "politici" accaduti in seno alla fazione dei *laici* negli ultimi giorni. Evidentemente la posizione di Innocenzo Glaby non è così salda come immaginavi e Altavilla la sta insidiando, raccogliendo il consenso dei più grossi, dei più violenti e dei più stupidi tra gli studenti del gruppo dei *laici*.

Effettua una prova sull'abilità: LOGICA, la difficoltà è d8

Bonus**: Se hai la Competenza: **Empatia** diminuisci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Legge & Politica** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se **superi** la prova, vai al **32***
In caso contrario decidi cosa fare:
*- Insisti con Glaby per riportarlo alla ragione? Vai al **28***
*- Affronti Altavilla con la diplomazia? Vai al **47***
*- Affronti fisicamente Altavilla? Vai al **73***
*- Ti rifiuti di immischiarti ulteriormente e te ne torni al tuo posto? Vai al **41***

43

Per far funzionare il piano devi convincere Altavilla di essere ormai alla frutta e per farlo devi per forza prendere qualche colpo. Ti fai avanti menando qualche fiacco pugno. Altavilla approfitta della tua presunta incompetenza per infierire. Devii o ammortizzi come meglio puoi la valanga di cazzotti e calci che ti piovono addosso. Al contempo ti sforzi di dare ad Altavilla l'impressione di star subendo i suoi attacchi senza riuscire a difenderti. A onor del vero in diverse occasioni non devi nemmeno fingere. Se non ti sbrighi a mettere in atto il tuo piano va a finire che non dovrai più simulare di star soccombendo...
Con un balzo indietreggi, per quanto il poco spazio a disposizione te lo permette. Ti guardi freneticamente intorno con un espressione che, speri, trasmetta il panico di un animale preso in trappola. Quindi barcolli verso la porzione di schienale che sporge sulla destra. Senti Altavilla grugnire alle tue spalle e lo immagini lanciartisi dietro per colpirti alle spalle proprio mentre sarai più indifeso.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più DESTREZZA. Quanto hai ottenuto?
- 10 o meno:** Subisci **-2 Punti Vigore.
***- 11 o più:** Subisci **-1 Punti Vigore**.*
*Se sei arrivato a 0 Punti Vigore, vai subito al **65***
*In caso contrario **Effettua una prova su: DESTREZZA più FASCINO, la difficoltà è d8+d10***

Bonus**: Se hai la Competenza: **Atletica,** riduci la difficoltà di **-3
*Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Tattica & Strategia,** riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **64***
*In caso contrario vai al **9***

Scambi qualche battuta con i tuoi amici, ma entrambi sembrano poco propensi a chiacchierare. Dopo poco la conversazione languisce e cala il silenzio. Ugeene sfoglia distrattamente qualche pagina del suo inseparabile libro. Pochi minuti dopo già russa lievemente, la testa ciondoloni. Etan invece sembra assorto nei suoi pensieri. Rapito dal susseguirsi di colori e lampi di luce che sciabolano sul vetro dell'oblò, guarda "fuori" con un espressione malinconica.
Ti sistemi meglio sulla panca, pensando di farti un pisolino anche tu. Il vociare degli altri studenti nel comparto, però, ti disturba e non puoi evitare di ripensare agli avvenimenti dei giorni scorsi.
Uno scoppio di risa, seguito da un piagnucolio, simile a uno squittio, attira la tua attenzione. Ti sporgi al di sopra lo schienale della panca di fronte per vedere cosa sta succedendo. Un ragazzo, con sottili capelli rossi e occhialini rotondi, il viso largo e volgare, è in piedi in fondo alla stiva e sta ridendo sguaiatamente. "Io punto tre centesimi sul nano" biascica tra una risata e l'altra.
"Per me il Ciccio lo fa a pezzi" risponde un'altra voce. "Accetto la tua scommessa, **Altavilla**"
"Prima dovete convincerli a combattere. Sembra si vogliano così bene..." ulula un'altra voce, strozzata da un accesso di risa.
Scivoli un paio di panche più avanti per osservare meglio quel che accade. Un nutrito gruppo di studenti, tra i quali riesci a distinguere Innocenzo Glaby, con un sorriso contratto stampato in volto, ha fatto cerchio attorno a due ragazzi più piccoli. Uno è il bambino che l'altro ieri, alla partenza del dirigibile, aveva pianto a lungo. L'altro, invece, non l'hai mai visto. Avrà anche lui si è no dieci anni e un evidente problema di sovrappeso. I due si stringono l'uno all'altro con gli occhi sgranati dalla paura.
Lo studente dai capelli rossi che risponde al nome di Altavilla afferra il più piccolo dei due scuotendolo con foga. "Lacon, ehi, dico a te: **Daril Lacon**" lo apostrofa. "Sveglia che devi combattere. Ho puntato su di te per cui non farmi fare brutte figure se non vuoi che ti dia una ripassata"
"Io... io... n-non v-voglio..." squittisce il piccolo Daril.
Altavilla lancia un'occhiata di sghimbescio a Innocenzo Glaby, quindi esclama: "*Oh*, capiamoci, mostriciattoli! Quando vi darò il via, voi due combatterete" lancia Daril contro il suo tremante avversario. "E farete anche sul serio... se non volete che qualcuno qui si arrabbi molto"
"Dai ***Ciccio*** che lo distruggi" interviene un ragazzo seduto cavalcioni sullo schienale di una panca, Un altro, più vicino, ride, punzecchiando il ragguardevole sederone del bambino grasso.
"Sì, dai, divertiamoci" esplode un altro degli astanti. "Smettetela di frignare come delle femminucce"
"Chi vincerà sarà incoronato Re degli Sfigati" raglia Altavilla in un parossismo di risa.
"Dai..."
"Datevele..."

Sulle due piccole vittime piovono ceffoni e spinte sempre più violente. Evidente assaggio di quel gli aspetta se si rifiutassero di far divertire i compagni. Noti che attorno a Daril Lacon e a "*Ciccio*" ci sono due cerchi concentrici di spettatori: il primo è composto quasi esclusivamente da ragazzi più grandi che ridono a crepapelle e fanno scommesse. L'anello esterno invece è composto da facce più spaventate che allegre. Sul viso di molti leggi la consapevolezza di essere potenziali "*sollazzi*" per i compagni e in molti casi scorgi aleggiare il sollievo per non essere stati presi di mira, questa volta almeno.
Disgustato da tanta barbarie te ne torni a sedere al tuo posto? Vai al ***41***
Vuoi unirti al gruppo degli scommettitori nella speranza di farti amica la fazione dei laici *(e magari di vincere qualche soldino)? Vai al* ***15***
Orripilato da un simile comportamento, vuoi intervenire in soccorso di Daril e di "Ciccio"? Vai al ***51***

45

Glaby è livido. Si torce le mani, aprendo e chiudendo ritmicamente la bocca, senza riuscire a trovare la voce o le parole per risponderti.
A farlo è invece Maru Altavilla che avanza verso di te gettando in terra con una spallata il piccolo Daril Lacon. "Parli proprio come un predicatore" ti schernisce. "Ma al contrario di loro tu dici cazzate! Quel che fanno i cadetti è naturale!" lo fissi allibito. "I cadetti ci fanno subire perché sono cadetti!" spiega Altavilla, allargando le braccia, come se stesse esponendo una verità lapalissiana. "E quando anche noi diventeremo cadetti potremo divertirci con quelli del primo biennio e fargliela pagare per tutte le angherie che dobbiamo subire adesso. É naturale! É il giusto ordine delle cose!"
"No... è... aberrante" controbatti, sconvolto che qualcuno possa concepire in quel modo l'esistenza. Purtroppo Altavilla non deve essere l'unico a pensarla così, per lo meno a giudicare dalla quantità di teste che annuiscono.
Con un movimento nervoso Innocenzo Glaby fa un passo in avanti. Per un attimo speri che possa intervenire a favore dei membri più deboli del suo gruppo, ma ti basta un'occhiata alla sua espressione per capire che non sarà così. "Giusto!" dice. "E poi adesso chi se ne frega dei cadetti. Noi vogliamo solo divertirci, no? Solo un po' di sano spettacolo senza che nessuno si faccia male... non sul serio, insomma"
Altavilla con un balzo afferra per le collottole Lacon e *Ciccio*, che stavano cercando di sgattaiolare via, e li trascina nuovamente al centro dell'*arena*. Quindi ti scocca un'occhiata in tralice. "E adesso cavati dalle balle, *prelato*, oppure finirai per farti male" ringhia.
Pensi che non ci sia altra alternativa che sfidare Altavilla a prendersela con qualcuno della sua taglia? Vai al ***73***
Oppure sei così disgustato dal modo di ragionare di questa gente che preferisci tornartene al tuo posto? Vai al ***41***

46

Ti scansi e, quasi con gentilezza, lasci Maru Altavilla oltrepassarti, incapace di arrestare il proprio slancio. Mentre ti sfila di fianco, gli assesti un colpo all'altezza dei reni con entrambe le mani e con tutta la cattiveria di cui sei capace. Altavilla stramazza al suolo con un gemito e rimane lì a contorcersi dal dolore.
Segnati un Codice: ***DA=2*** *. Questo, in pratica, vuol dire che hai arrecato due danni al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda o cada svenuto. (Se il tuo punteggio di ROBUSTEZZA è 5 o superiore, aumenti i danni inflitti ad Altavilla di +1. Quindi scrivi:* ***DA=3****).*
Lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai totalizzato. Se ottieni un valore di ***10 punti o più*** *vai al* ***37****.*
In caso contrario decidi cosa fare:
- Prendi Altavilla a calci nelle costole fino a che è ancora a terra? Vai al ***25***
- Gli concedi il tempo di rialzarsi? Vai al ***7***
- Gli tendi cavallerescamente la mano per aiutarlo ad alzarsi? Vai al ***3***

47

Atteggi il viso a un'espressione che speri appaia conciliante e sollevi le mani in segno di pace. "Io? Non volevo mettere il naso nei vostri affari. Dicevo solo che..."
Ma la tua spiegazione viene interrotta da Altavilla che, sempre più rosso in viso, ti spintona all'indietro. Finisci addosso a qualcuno, pestandogli un piede. Questi impreca e ti respinge nuovamente verso Altavilla. Il colorito del ragazzo ormai ha assunto una tonalità rossa uniforme, dal colletto alla punta dei capelli. "Non devi intrometterti!" grida roco, sprizzandoti saliva sul viso. Apre e chiude le grandi mani come se stesse azionando dei mantici. "NON DEVI! SEI UN PRELATO DI MERDA! DEVI STARE AL TUO POSTO!"
Lanci un occhiata a Glaby e vedi il suo viso aprirsi, inaspettatamente, in un sorriso. "Fagli vedere a quel figlio di papà, dai Maru" istiga.
Una serie di epiteti coloriti ti si affacciano alla mente ma nessuno è sufficiente a descrivere quel che provi in questo momento per il capo dei *laici*. Quel vigliacco sta aizzando Altavilla contro di te per non doverlo affrontare direttamente. Tu stavi cercando di aiutarlo a conservare il suo patetico briciolo di potere e lui ti ringrazia così! *Vigliacco e pusillanime*!
Purtroppo non hai il tempo di esprimere i tuoi pensieri perché devi affrontare il pericolo ben più incombente costituito da un furibondo Maru Altavilla.
Se Altavilla vuole metterla sul piano fisico, tu non chiedi di meglio. Vai al ***68*** *e affrontalo*
Se invece non ti senti in grado di vincere uno scontro fisico non ti resta che battere in ritirata. Vai al ***63***

48

Estrai l'arma improvvisata, facendola volteggiare. Altavilla fa un balzo indietro, sgranando gli occhi. Tutto intorno si solleva un coro d'indignazione.
"Vigliacco. Hai paura a batterti alla pari?" ringhia il tuo avversario.
"Prendetelo" ordina Glaby.
Intravedi un movimento con la coda dell'occhio. Qualcuno sta tentando di coglierti alle spalle.

Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10
Bonus**: Se ha la Competenza: **Armi Bianche,** diminuisci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova, vai al **59***
*In caso contrario vai al **6***

49

Forse Altavilla non ha sentito il grido d'allarme, o forse è solo così impegnato nel tentativo di farti male da non curarsene. Fatto sta che ai tuoi tentativi di divincolarti risponde moltiplicando gli sforzi per gettarti a terra.
Senza preavviso la presa di Altavilla attorno alla tua testa si scioglie. Piombi seduto, ringraziando il cielo di poter respirare di nuovo liberamente. Alzando lo sguardo vedi un giovane marinaio che, afferrato per un polso Altavilla, lo sta allontanando da te.
"E così si fanno le risse sul dirigibile?" dice. "Datemi i vostri nomi, subito! E poi tornatevene al vostro posto"
Dopo essersi fatto dare le vostre generalità, il marinaio vi fa cenno di smammare. Altavilla scompare dietro i primi schienali che trova mentre tu torni a sedere al tuo posto.
Riconquistata la tua panca non puoi non sorridere nel costatare che sia Etan sia Ugeene dormono ancora della grossa, l'uno stravaccato su due panche vuote, l'altro raggomitolato contro una paratia. A quanto pare non si sono accorti di nulla di quanto appena accaduto.
*Se durante il combattimento avevi segnato dei Codici: **DA=x** (dove al posto di x c'è un numero) ricorda di cancellarli.*
*Segnati +**1 Ammonimento** nel terzo foglio della scheda di Alenn.*
***Nota**. Anche se con questo fossi arrivato a 6 Ammonimenti, puoi continuare a leggere visto che ti verrà data una possibilità di ridurre questa cifra.*
*Essere intervenuto per aiutare Daril e Ciccio ti fa guadagnare **+1 Punto Popolarità**.*
*Vai al **70***

50

"Sapete cosa succede a un ragazzino del primo biennio che finisce nelle mani dei cadetti?" esordisci, rivolgendoti a tutti e ignorando volutamente sia Altavilla sia Glaby. "Succede che questi viene spogliato, malmenato e umiliato come neppure un eretico meriterebbe. La nostra umiliazione è alla base del divertimento dei cadetti e sapete perché?" ti concedi una pausa a effetto. Tutti ascoltano in silenzio. "Perché ci sono superiori?" domandi. "Se qualcuno di voi lo pensa, è uno stupido! I cadetti ci umiliano solo perché siamo più piccoli di loro. Più indifesi. Se non ci credete, chiedete pure al mio amico, Etan Luxer, che l'altro ieri è finito nelle loro grinfie. Dimmi, tu, ti piacerebbe finire nelle mani dei cadetti?" domandi a bruciapelo a un ragazzo che poco prima stava torturando *Ciccio* e Lacon. Questi scuote il capo con orrore alla sola idea. "E tu..." incalzi. "Tu, dimmi, ritieni giusto essere trattato come un animale per il divertimento dei ragazzi più grandi? Lo troveresti piacevole se capitasse a te?" a mano a mano che li chiami in causa i ragazzi scuotono il capo e abbassano gli occhi. "E allora sapete dirmi perché stavate facendo la stessa cosa?" concludi, piantando lo sguardo su Innocenzo Glaby.

Effettua una prova sull'Abilità: FASCINO, La difficoltà è d8
Bonus**: Se hai la Competenza: **Oratoria** riduci la difficoltà di **-2
*Se superi la prova, vai al **20***
*Se fallisci la prova, vai al **45***

51

Basta! Sei stato a guardare anche troppo. Forse intervenire è una stupidaggine e stai per ficcarti in un grosso guaio. Ma se adesso te ne tornassi a sedere, facendo finta di nulla, o cercando di convincerti che sono cose che non ti riguardano, perderesti ogni stima di te stesso.

Livido in volto ti fai strada tra i ragazzi assiepati. Con due spallate arrivi di fianco a Daril e a *Ciccio*. Tutti gli occhi convergono su di te. Due paia speranzosi, tutti gli altri ostili.

Al tuo apparire Glaby si sporge in avanti, ma non puoi prestargli attenzione visto che il ragazzo di nome Altavilla ti apostrofa: "*Ehi*, *prelato*, non metterti di mezzo. Questa è una cosa da *laici* e non vogliamo bastardi raccomandati e figli di papà tra i piedi"

Dalla folla si alza un mormorio di approvazione.

Altavilla ti fronteggia, non è particolarmente alto ma ha un fisico asciutto e muscoloso. Ha la pelle bianchissima, chiazzata di efelidi, un ciuffo di capelli rossi gli spunta dalla cima del cranio, come se fosse appoggiato lì solo provvisoriamente. I vestiti lussuosi, anche se sgualciti, e gli occhialini tondi con la montatura in oro, contrastano singolarmente con la postura del corpo sgraziata, il viso largo e stolido e le grosse mani simili a badili.

*Vuoi usare la dialettica cercando di far capire agli astanti, ma soprattutto a Glaby, quanto sia sbagliato il loro agire? Vai al **54***
*Preferisci invece metterla sul piano fisico e sfidi Altavilla a prendersela con qualcuno della sua taglia? Vai al **73***

52

Sebbene frastornato da un pugno al ventre, raccogli le forze e dai una spallata al tuo avversario. Con soddisfazione vedi Altavilla perdere l'equilibrio e cadere a terra.

Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?

- 10 o meno:** Subisci **-4 Punti Vigore.

***- 11 o più:** Subisci **-2 Punti Vigore**.*

*Se possiedi la Competenza: **Tempra** o **Lotta**, diminuisci di -1 i Punti Vigore perduti. Se la tua STAZZA è pari almeno a 5, diminuisci ulteriormente di -1 i Punti Vigore perduti*

*In ogni caso segna un Codice: **DA=1**. (Se il tuo punteggio di STAZZA è almeno pari a 5 allora i danni inflitti ad Altavilla aumentano di +1)*

*Se sei arrivato a **0 Punti Vigore,** vai subito al **65***

*In caso contrario lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai totalizzato. Se ottieni un valore di **10 punti o più** vai al **37**.*

In caso contrario decidi cosa fare:

*- Prendi Altavilla a calci nelle costole fino a che è ancora a terra? Vai al **25***

*- Gli concedi il tempo di rialzarsi? Vai al **7***

*- Gli tendi cavallerescamente la mano per aiutarlo ad alzarsi? Vai al **3***

53

Ciccio, intanto, sembra aver preso una decisione. Con il doppio e triplo mento che ondeggiano come una gelatina impazzita, si getta goffamente contro Lacon. Daril deve cogliere il movimento con la coda dell'occhio, o forse intuisce qualcosa dalle grida degli spettatori. Purtroppo la sua reazione è troppo lenta. É come assistere allo scontro tra una locomotiva e un esile alberello: non c'è storia. Lacon viene sommerso dalla massa in movimento dell'altro, quindi rovinano entrambi a terra.

Dalla tua posizione riesci a scorgere solo il culone di Ciccio che si dimena freneticamente senza riuscire ad alzarsi.

Dopo un momento di silenzio Maru Altavilla balza di fianco ai contendenti, afferra con entrambe le mani un braccio di *Ciccio* e, con evidente sforzo, lo solleva, proclamandolo vincitore.

Se avevi scommesso su Daril Lacon, perdi i soldi che avevi scommesso.

In caso contrario riprendi quel che avevi puntato più altrettanto.

*Aggiorna l'ammontare dei tuoi averi nel borsello e tornatene verso il tuo posto al **57***

54

*Vuoi rivolgerti a tutti i presenti, nella loro totalità, per metterli di fronte alle loro azioni? Vai al **50***

*Preferisci invece concentrarti su Glaby e cercare di farlo ragionare? Vai al **42***

55

Ti sposti dalla traiettoria di Altavilla, quindi ti limiti ad allungare una gamba. Le leggi della fisica e la stupidità del tuo avversario fanno il resto: Altavilla cade come un sacco di patate, sbattendo il mento in terra.
Segnati un Codice: ***DA=2*** *. Questo vuol dire che hai arrecato un danno al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda o cada svenuto.*
Lancia un d6 e somma al risultato il valore di tutti i Codici DA che hai totalizzato. Se ottieni un valore di ***10 punti o più*** *vai al* ***37***
In caso contrario decidi cosa fare:
- Prendi Altavilla a calci nelle costole fino a che è ancora a terra? Vai al ***25***
- Gli concedi il tempo di rialzarsi? Vai al ***7***
- Gli tendi cavallerescamente la mano per aiutarlo ad alzarsi? Vai al ***3***

56

Tu e Altavilla indietreggiate, ansanti. Approfitti di questa pausa per pensare a una tattica chi ti consenta di concludere in fretta lo scontro. Purtroppo la situazione non offre grandi possibilità. Tu e Altavilla siete rinchiusi in un angusto spazio, delimitato dalla folla degli spettatori. Per quanto ti sprema le meningi, non vedi nessun modo di sfruttare l'ambiente a tuo vantaggio.
Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d10
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Tattica & Strategia*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se superi la prova, vai al ***35***
In caso contrario non puoi far altro che ricominciare a combattere. Vai al ***26***
[Solo se hai la Competenza: Lotta e se Altavilla ha già accumulato cinque punti Danno (DA5 o più)] *Puoi tentare una finta al viso e invece stenderlo con un calcio nelle parti basse. Vai al* ***75***

57

Te ne vai, mentre alle tue spalle si tiene un improvvisata celebrazione del "*Re degli sfigati*". Alzando gli occhi dal tuo borsello ti trovi a incrociare gli sguardi di Ugeene ed Etan. Dalle loro espressioni capisci che ti hanno visto scommettere. Silenziosamente ti siedi al tuo posto. I tuoi amici continuano a fissarti in silenzio. Fastidiosamente.
"E smettetela!" sbotti dopo un po'. "Non ho fatto nulla di male"
"Hai scommesso su una... una lotta clandestina tra... cristiani!" dice Ugeene. Sembra che debba sputare fuori ogni parola.
"Ci vuole una bella fantasia per definirla una *lotta clandestina*" replichi. "Si trattava di un gioco tra ragazzi ed io mi sono semplicemente unito"
"*Mmmm*. E credi di esserti fatto degli amici, così?" interviene Etan, lanciando un'occhiata scettica in direzione della massa festante di studenti.
"Di sicuro non ho peggiorato la mia situazione con i *laici*" ribatti. "E ho avuto modo di trarre interessanti deduzioni"

"Ad esempio?"
"Ad esempio che, a parte pochi esaltati come Glaby o come Altavilla, il fatto che io sia un *prelato* non importa davvero a molti. Anzi, penso che questa cosa di *prelati* contro *laici* non sia molto sentita. Inoltre penso che il gruppo dei *laici* si sta disgregando. Sarei pronto a scommettere che non arriveranno a VajerIsan, ma si sfalderanno molto prima in una serie di bande e gruppetti. Insomma non dobbiamo aspettarci dei problemi da loro in futuro"
Etan annuisce lentamente, quasi controvoglia, di fronte alle tue argomentazioni. Ugeene invece ti fissa a lungo, freddamente, prima di dire: "Parli proprio come Alecsandro Cucnas, sai? Ragioni in termini di *noi* e di *loro.* Pensavo che la vedessi diversamente. Lo speravo..."
Ugeene si volta verso l'oblò, fissando ostinatamente le luci che corrono sulla superficie del vetro, lasciandoti a bocca aperta. Quando finalmente ti viene in mente una risposta sufficientemente arguta ormai è passato troppo tempo perché possa essere adeguata.
Diminuisci il ***Grado di Amicizia*** *di* ***-2*** *con* ***Ugeene*** *e di* ***-1*** *il con* ***Etan****.*
Passi l'ora successiva dormicchiando quindi recuperi fino a ***+1 Punti Vigore.*** ***(+2*** *se possiedi l'Oggetto:* ***Coperta Militare).*** *Vai al* **77**

58

Ti getti contro Altavilla, tempestandolo di pugni e calci. Con il primo pugno lo colpisci dritto in mezzo alla faccia, il secondo, in pieno petto, lo fa barcollare all'indietro. Altavilla tenta di rispondere ai tuoi colpi ma, anche se qualche doloroso calcio e un paio di pugni ben assestati arrivano a destinazione, il tuo vantaggio è palese. Il ragazzo indietreggia, per quanto glielo permetta la calca di studenti assiepati. Infine, non trovando alcuna via di fuga, Altavilla si rannicchia per poi, con un gemito furibondo, scattare in avanti caricandoti testa bassa.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 11 o meno: *Subisci* ***-2 Punti Vigore.***
- 12 o più: *Subisci* ***-1 Punto Vigore.***
Se possiedi la Competenza: ***Tempra*** *o* ***Lotta****, diminuisci di -1 i Punti Vigore perduti.*
In ogni caso segnati un Codice: ***DA=2*** *. Questo vuol dire che hai arrecato tre danni al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda. (Se possiedi la Competenza:* ***Lotta****, scrivi il invece il Codice:* ***DA=3****)*
Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Lotta*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai la Competenza: ***Atletica*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova, puoi scegliere se:
- ***Schivare*** *Altavilla e colpirlo alle spalle? Vai al* ***46****.*
- Oppure approfittare del suo impeto per fargli uno ***sgambetto****? Vai al* ***55***
Se invece fallisci la prova, vai al ***22***

59

Uno studente tracagnotto alle tue spalle si tuffa in avanti, ma con un movimento fulmineo ruoti sulla gamba sinistra, scivolando contemporaneamente di lato e le sue braccia si chiudono sul nulla. Senza esitare cali l'impugnatura di legno della tua arma sulla sua nuca. Il corpo del ragazzo crolla a terra con un tonfo molto soddisfacente.
Ti volti per fronteggiare altri due ragazzi che si stanno facendo avanti. rotei l'arma sopra la testa, scattando in avanti con una finta talmente efficace da far cadere all'indietro uno dei due e inducendo l'altro a ritrarsi.
Glaby e Altavilla ti fissano impressionati. Con un sorriso feroce guardi il secondo dritto negli occhi. "Io non ho paura di battermi" dici. "Ma lo faccio solo se ne vale la pena. E tu non ne vali *minimamente* la pena!" poi, spostando la tua attenzione su Innocenzo, aggiungi: "Quello che succede tra voi *laici* e i *prelati* non m'interessa. Sono stupidaggini vostre. Ma non sopporto di vedere quattro prepotenti che fanno i gradassi con chi è più debole. Siete avvisati"
Accenni a voltarti quando la voce, appena sussurrata, di Altavilla ti blocca. "Fai lo sbruffone solo perché sei armato; ma se non avessi..."
Con uno scatto balzi verso di lui, allungando il braccio armato in un affondo che trattieni a due millimetri dal suo naso. Gli occhi slavati di Altavilla s'incrociano comicamente per osservare la punta dell'arma.
"Scusa, hai forse detto qualcosa?"
Altavilla serra i denti, si umetta le labbra, quindi con voce roca mormora: "No... non ho detto nulla"
Soddisfatto ti volti nuovamente e con passo sicuro fendi la folla per tornartene al tuo posto. Dentro di te tremi per la tensione ma riesci a mantenere ugualmente l'andatura tranquilla e il volto impassibile.
Solo quando ti siedi sulla tua panca, di fianco a Ugeene ancora profondamente addormentato, ti concedi un tremante sospiro di sollievo.
*Aumenta la tua **Popolarità** di **+2**.*
*Riposando nell'ora successiva recuperi **+1 Punto** Vigore. Inoltre puoi tentare di curare le tue ferite al **29***

60

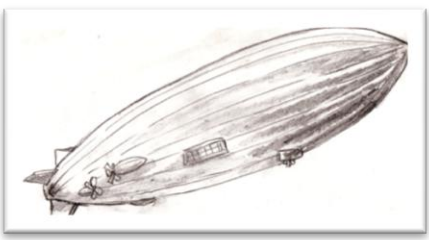
Invece di rispondere subito a Maru Altavilla ti concedi un lungo istante per studiare i due "contendenti". La maggior parte dei presenti ha puntato su *Ciccio,* facendo la giusta considerazione che, a parità d'incompetenza, sarà quello con la maggior mole a vincere lo scontro. Ragionamento ineccepibile, se non fosse che negli occhi di *Ciccio* leggi solo un terrore cieco mentre in quelli di Daril Lacon, sotto alla paura, vedi brillare una scintilla di rabbia.
*Alla luce di questa intuizione decidi quanto puntare: da un minimo di **1 Cent** fino a un massimo di **10 Cent**. E su chi: **Daril Lacon** oppure **Ciccio**. Dopo aver preso la tua decisione, vai al **39** per assistere all'"*incontro*".*

61

Altavilla sembra determinato ad andare fino in fondo. Ti esamina da dietro i pugni alzati, aspettando il momento giusto per colpirti.
Che cosa vuoi fare:
Adotti una tattica difensiva? Vai al ***69***
Preferisci invece attaccare? Vai al ***34***
[Solo se possiedi la Competenza: Oratoria o Mentire/Recitare] *Lo deridi, nel tentativo di fargli perdere la calma?* ***27***

62

"So che non era tua intenzione far combattere due dei tuoi per divertimento, Glaby" dici. "Sono convinto che fosse tutta un idea di Altavilla"
Innocenzo annuisce. Apre la bocca, ma tu non gli dai il tempo di dire nulla. "E sono sicuro che non succederà più, vero, Innocenzo?"
Glaby annuisce nuovamente. Ha ancora la bocca spalancata ma dubiti che stia per dire qualcosa, o qualcosa d'intelligente per lo meno. Quindi ti volti e, indisturbato, te ne torni verso il tuo posto a sedere. Incroci per un attimo lo sguardo colmo di ammirazione e di riconoscenza di Daril Lacon.
Aumenta di ***+1*** *la tua* ***Popolarità****.*
Aumenta di ***+2*** *i tuoi* ***Punti Volontà****. (Se possiedi uno dei seguenti oggetti:* ***Medaglia al valore; Passepartout di Nergorio; Croce di madreperla*** *guadagni un ulteriore* ***+ 1 Punti Volontà)***
Vai al ***17***



63

"Aspetta, io non voglio fare a botte con te..." dici. "Certo che no" ti sbeffeggia Altavilla. "Perché sei un vigliacco!"
Glaby fa un passo avanti, catturando l'attenzione di tutti. "Vedete come sono i *prelati*?" proclama. Poi, prevenendo Altavilla che già sta aprendo la bocca, continua: "Sono buoni solo con le chiacchiere ma alla prova dei fatti sono dei vigliacchi. Per questo, anche se sono più di noi, non ci fanno paura" un applauso incerto accoglie le parole di Innocenzo. "Fallo andare via, Maru" conclude con un gesto della mano. "Non merita nemmeno la nostra attenzione"
Maru Altavilla non sembra felice dell'intervento di Innocenzo, né sembra desideroso di lasciarti andare via illeso. D'altronde con il suo discorsetto Innocenzo sembra essere riuscito a riaffermare, almeno per adesso, la propria autorità. Altavilla ti spintona verso il tuo posto, concludendo con un doloroso calcio nel sedere. Umiliato ti allontani tra due ali di studenti sbeffeggianti.
"*Sono degli stupidi"* pensi, serrando la mascella. "*Mi sono comportato nel modo migliore possibile. Moralmente mi sono dimostrato superiore! Stupidi che non sono altro*"
Gli occhi pesti di sonno di Etan spuntano da sopra le panche, gli schiamazzi devono averlo svegliato. "Che succede" bofonchia con voce impastata.
"Niente" rispondi secco. "Succede che sono tutti degli idioti!"
Probabilmente il tuo tono è così funereo da indurre Etan a non fare ulteriori domande. Imbronciato ti siedi di fianco a Ugeene, che sta ancora dormendo e incroci le braccia al petto. La tua unica, magra, consolazione è che i *laici* sono talmente occupati dal rievocare la tua figuraccia che si sono dimenticati dei loro propositi riguardanti Daril Lacon e *Ciccio*.
Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?
***- 1**: Perdi **-1 Punto Popolarità** a causa della figuraccia.*
***- 2-4:** Nessuna modifica*
***- 5-6**: Aumenta la tua **Popolarità** di **+1**.*
*Se possiedi l'Oggetto Speciale: **Medaglia al Valore** la coscienza di esserti comportato da vigliacco ti ossessiona al punto da farti perdere **-2 Punti Volontà.***
*Se possiedi l'Oggetto: **Coperta Militare** recuperi **+1 Punto Vigore** dormicchiando nell'ora successiva. Prosegui al **77***

64

I ragazzi affiancati alla spalliera si ritraggono nel vederti correre verso di loro. A giudicare dai loro sguardi la tua interpretazione sembra convincente!
Non puoi voltarti per vedere cosa stia facendo Altavilla: non ne hai il tempo. Afferri con una mano la sommità della spalliera, sollevando l'altra gamba, come se ti apprestassi a spiccare un salto. Invece ti lasci scivolare di lato. Con un cozzo sordo Altavilla va a sbattere contro l'angolo di legno della panca. Indietreggia di mezzo passo, barcolla di lato. Senza nessuna difficoltà gli dai una spallata.
*Vai al **37***

65

Sei a terra!
Non ti ricordi neppure il momento in cui sei caduto o il colpo che ti ha steso. Hai gli occhi socchiusi e senti quello che accade attorno. Eppure è come se la tua mente cosciente avesse deciso di fare qualche passo indietro, andando ad accucciarsi nel retro del tuo cranio, per osservare le cose con maggiore distacco.
Senti una voce ridere e un altra (Glaby?) impartire un ordine. Vieni trascinato lungo il pavimento. Senti altre voci, una adirata e un'altra spaventata (Etan? Ugeene?). Vorresti alzare la testa per guardare cosa succede ma sei sicuro di ricordare come si fa. Per fortuna ci pensa qualcun altro a sollevarti il capo. Vedi il volto rotondo di Ugeene, un ciuffo di capelli poco puliti è rimasto ritto sulla testa dopo pisolino. Sembra un corno! Vorresti ridere, dirgli che è proprio buffo. Ma anche la tua bocca pare aver dimenticato come articolare le parole. Ugeene muove le labbra, compare anche il volto di Etan. Un ronzio sempre più forte invade i tuoi sensi, diffondendosi per tutto il corpo.
*Vai al **38***

66

Altavilla ti gira intorno un paio di volte, poi, vedendo che non hai intenzione di fare tu la prima mossa, si risolve per attaccarti lui per primo. Ti si getta addosso, mulinando le braccia come se fossero le pale di un mulino a vento.
Non hai mai assistito a un incontro di pugilato ma immagini che debba trattarsi di uno spettacolo ben diverso da quello che state dando tu e Altavilla. Lui cerca di colpirti muovendo le braccia come un forsennato, mentre tu tieni le tue aderenti al corpo per ammortizzare i colpi e, solo saltuariamente, ti azzardi a un qualche contrattacco.
Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?
- 10 o meno:** Subisci **-2 Punti Vigore.
- tra 11 e 13:** Subisci **-1 Punti Vigore.
- 14 o più:** Non subisci **nessun danno.
*Se possiedi la Competenza: **Tempra** o **Lotta**, riduci di -1 il Vigore perduto.*
*In ogni caso segnati un Codice: **DA=1** . Questo, in pratica, vuol dire che hai arrecato due danni al tuo avversario. Giunto a una certa soglia di danni è possibile che questi si arrenda o cada svenuto. (Se possiedi la Competenza: **Lotta**, scrivi il invece il Codice: **DA=2**)*
Ora decidi cosa fare:
*Passi al **contrattacco,** iniziando a menar colpi all'impazzata? Vai al **34***
*A costo di scoprirti cerchi di **sbilanciare Altavilla**? Vai al **30***
*Vuoi **arrenderti** e implorare pietà? Vai al **24***

67

Con un movimento fulmineo ruoti sulla gamba sinistra, scivolando di lato. Allunghi la mano armata facendo balenare la lama. Lo studente tracagnotto alle tue spalle si trova a fissare la punta della tua arma ad appena mezzo centimetro dal naso. Con la coda dell'occhio osservi altri due ragazzi, che già avevano fatto un passo avanti per eseguire gli ordini di Glaby, ritrarsi.
Sorridendo fai roteare per aria l'arma, riafferrandola per la punta della lama e poi, di nuovo, prendendola per l'impugnatura.
Giocherellando disinvoltamente in questo modo ti rivolgi ad Altavilla. "Io non ho paura di battermi" dici. "Ma lo faccio solo se ne vale la pena. E tu non ne vali *minimamente* la pena!" poi, spostando la tua attenzione su Innocenzo, aggiungi: "Quello che succede tra voi *laici* e i *prelati* non m'interessa. Sono stupidaggini vostre. Ma non sopporto di vedere quattro prepotenti che fanno i gradassi con chi è più debole. Siete avvisati"
Accenni a voltarti quando la voce, appena sussurrata, di Altavilla ti blocca. "Fai lo sbruffone solo perché sei armato; ma se non avessi..."
Lentamente ti volti nuovamente verso il ragazzo. Soppesi l'arma nella mano, senza distogliere i tuoi occhi dai suoi. "Scusa, hai forse detto qualcosa?"
Altavilla serra i denti, si umetta le labbra, quindi con voce roca mormora: "No... non ho detto nulla"
Soddisfatto ti volti nuovamente e con passo sicuro fendi la folla per tornartene al tuo posto. Dentro di te tremi per la tensione ma riesci a mantenere ugualmente l'andatura tranquilla e il volto impassibile.
Solo quando ti siedi sulla tua panca, di fianco a Ugeene ancora profondamente addormentato, ti concedi un tremante sospiro di sollievo.
*Aumenta la tua **Popolarità** di **+2**.*
*Se possiedi l'Oggetto: **Coperta Militare** recuperi **+1 Punto Vigore** dormicchiando nell'ora successiva.*
*Vai al **77***

68

*Se decidi di combattere in **corpo a corpo**? Mettiti in guardia e vai al **61***
In alternativa al combattimento corpo a corpo puoi compiere una delle seguenti azioni:
*- Estrai dal tuo Equipaggiamento: ADDOSSO o CINTURA una delle seguenti armi: **Verga**; **Cacciavite**; **Gancio**? Vai al **48***
*- Estrai dal tuo Equipaggiamento: ADDOSSO o CINTURA una delle seguenti armi: **Coltellino a Serramanico**; **Coltellino Intagliato**; **Coltellaccio da Cucina**; **Baionetta**? Vai al **23***
*- Estrai dal tuo Equipaggiamento: ADDOSSO o CINTURA l'Oggetto: **Pistola**? Vai al **33***

69

Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8+d8

Bonus: *Se possiedi la Competenza:* ***Lotta****, riduci la difficoltà di* ***-2***
Se possiedi uno dei seguenti oggetti: ***Medaglia al valore; Coltellino intagliato*** *oppure* ***Passepartout di Nergorio*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

Malus: *Se possiedi uno dei seguenti oggetti:* ***Attestato Culturale; Lente d'argento*** *oppure* ***Croce di madreperla;*** *Aumenta la difficoltà di* ***+1***

Se superi la prova, vai al ***66***
Se fallisci, vai al ***40***

70

Ti sporgi per osservare le azioni del marinaio e solo ora ti accorgi che non ha con se il carrello portavivande. In effetti non ti sembra ancora ora di pranzo. L'uomo è appoggiato allo schienale di una panca e sta chiacchierando con uno studente che non riesci a vedere.
Vai al ***29*** *per curarti delle eventuali ferite riportate in combattimento.*

71

Alla tua risposta Altavilla reagisce inspirando profondamente tra i denti. Forse si aspettava un tuo intervento a favore di Daril e *Ciccio*. O forse addirittura lo sperava. Invece il tuo: "*Sì, grazie, vorrei proprio fare una puntata. Le prendi tu le scommesse?*" lo ha disorientato.
Altavilla volge lo sguardo verso Glaby.
Come se essere nuovamente al centro dell'attenzione gli desse nuove energie, il capo dei *laici* ti elargisce un gesto sprezzante. "Perché no, Maru" dice. "Prendi pure le sue puntate e che non dica che noi *laici* non siamo generosi"
Daril e *Ciccio* ti guardano come se li avessi appena pugnalati alle spalle. Chissà cosa diamine si aspettavano da te quegli sciocchi!
"Va bene, *prelato*" borbotta Altavilla, malmostoso. "Su chi vuoi scommettere e quanto? Da te accetto solo contanti, non mi fido della parola di un *prelato*!
Ignorando la provocazione torni a osservare i due contendenti: Daril Lacon è davvero un soldo di cacio, trema come una foglia e ha il viso fanciullesco rigato dalle lacrime. *Ciccio* è basso quanto il suo avversario ma straborda di grasso da ogni parte, probabilmente due Daril non basterebbero a cingerlo completamente. Nessuno dei due sembra particolarmente agguerrito, anzi. Sei convinto che il divertimento maggiore non verrà dallo scontro bensì dallo stuzzicare i due contendenti per indurli a mollarsi qualche fiacco ceffone.
Riduci la tua ***Popolarità*** *di* ***-2****.*
Se hai la Competenza: ***Gioco d'Azzardo*** *oppure* ***Empatia*** *vai al* ***60***
Altrimenti decidi quanto puntare: da un minimo di ***1 Cent*** *fino a un massimo di* ***10 Cent*** *e su chi. Dopo di che vai al* ***39*** *per assistere all'"*incontro*".*

72

"Mi spiace ma, questa volta, Ugeene ha ragione" intervieni. "Siamo già abbastanza nei guai senza bisogno di venire accusati di furto. Mi dispiace Etan"
"Quindi la devo buttare..."
Tu e Ugeene annuite, partecipi del suo dolore.
Alla fine anche Etan è costretto a darvi ragione, seppur controvoglia. Nasconde la baionetta nuovamente sotto la giacca sospirando in modo pietoso. "E sia. Appena usciremo di qua lo farò cadere per terra senza farmi accorgere. Però... però è un peccato" detto questo il tuo amico distoglie l'attenzione da voi per rivolgerla allo spesso oblò.
Ugeene osserva la nuca dell'amico ancora per un minuto, con un cipiglio che gli offusca la fronte, quindi anche lui si mette a osservare i giochi di colore che la luce disegna sulla superficie degli oblò.
*Aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric**. Quindi:*
Effettua una Prova su: LOGICA più FASCINO, la difficoltà è d6+d6
*Se fallisci, riduci di **-1 il Grado di Amicizia** con Etan Luxer.*
*In ogni caso, se hai la Competenza: **Tempra,** vai al **44***
Altrimenti lancia un d10 e aggiungi al risultato il punteggio di Vigore attuale di Alenn. Quanto hai ottenuto?
- 9 o meno**: Alenn è così stanco che cade addormentato. Vai al **5
- 10 o più:** Alenn riesce a restare sveglio, vai al **44

73

"Facile prendersela con chi non può difendersi, vero?" ringhi ad Altavilla. "Se vuoi far divertire i tuoi amici con un combattimento perché non vi partecipi in prima persona? Paura?"
La cerchia di studenti più interna rumoreggia, quella più esterna, invece, tace, mentre Lacon e *Ciccio* ne approfittano per dileguarsi.
Sei così concentrato su Altavilla che non puoi osservare la reazione di Glaby ma senti la sua voce dire: "Ora basta, da Morante. Questi non... non sono affari tuoi. Tornatene al tuo posto"
"No!" lo interrompe Altavilla senza mai spostare il suo sguardo dal tuo. "Col cacchio. Questo *prelato* di merda non può darmi del vigliacco e passarla liscia" il ragazzo si flette leggermente sulle ginocchia e solleva i grossi pugni all'altezza del volto, mettendosi in posizione di guardia. "Avanti, fighetta, fammi vedere cosa sai fare!"
Non puoi fare altro che sollevare i pugni a tua volta e prepararti a dare una lezione a questo sbruffone.
*Vai al **68***

"Etan" bisbigli. "Ieri sera... sei stato un..."
"Eroe?" suggerisce lui, sorridendo da un orecchio all'altro.
"Un deficiente!" conclude invece Ugeene. "Insultare un uomo armato è da irresponsabili! E se invece di inseguirti quello avesse imbracciato il moschetto? Eh? Ci hai pensato?"
Basterebbe la risata incosciente di Etan per rispondere alla domanda. "*Se*, *se*, *se*. Finirai per soffocarti con tutti questi *se*, Ugeene. Come vedi nessuno mi ha sparato e il mio diversivo ha avuto successo"
"Ma come hai fatto..." ma Etan ti interrompe.
"Sono fuggito a quell'energumeno e appena sono stato fuori vista mi sono nascosto. Poi ho aspettato la mattina e mi sono mischiato ai ragazzi che uscivano dal Rifugio. La cosa difficile, in realtà, è stata non distanziare troppo il marinaio. Arrivati alla base della rampa avreste dovuto sentire che fiatone che aveva" ridacchia. "Certo che per essere così grosso e cattivo quel tipo non è per nulla resistente! Sembrava un mantice bucato. Era finito, finito, vi dico! Tanto che non ha trovato di meglio che lanciarmi la baionetta contro..." Ugeene si porta le mani alla bocca, ma Etan continua a ridacchiare. "In effetti mi ha fatto un pelo. La baionetta è andata a conficcarsi in un casotto degli attrezzi a pochi centimetri dalla mia faccia... guardate qua che pezzo di metallo..." aggiunge, prendendo da sotto la giacca una baionetta.
Osservi l'arma: la lama è lunga almeno venti centimetri con un impugnatura adatta più a essere montata su un moschetto che a essere impugnata. Non puoi trattenere un fremito di attrazione e di repulsione allo stesso tempo. Ugeene invece sembra avere le idee più chiare in merito perché dice: "Mio Dio, ma sei pazzo! Devi buttarla via subito... No subito no! Ma appena atterriamo, e prima di entrare nel prossimo Ostello"
"Perché dovrei?" risponde Etan. "E' mia! E' un *mio* trofeo"
Ugeene si picchia ritmicamente un pugno sulla testa, alla ricerca di parole adeguate, di fronte all'ottusità dell'amico. "Quella... non è un trofeo, Etan" annaspa, cercando di apparire ragionevole. "E' un arma! Un arma di proprietà dell'esercito. Tu l'hai rubata e se te la trovassero addosso *non* rischieresti l'espulsione da Vajerlsan"
"No?"
"No! Rischieresti il carcere"
Etan si rigira l'arma tra le dita. "Ma è mia... quello l'ha lanciata. É... è un po' come se l'avesse gettata via, no?"
"Galera, Etan" ribadisce Ugeene, irremovibile. "Pensa a come non ti piace l'Accademia. Credi che la prigione ti piacerebbe di più?"
"Ma..." Etan solleva lo sguardo su di te, alla ricerca di appoggio.
Cancella i seguenti codici, casomai li avessi ancora segnati sulla scheda di gioco: ***CS****;* ***ES-x****;* ***LD-x. On-x; MC-x.***
Se sei d'accordo con Ugeene e pensi che Etan debba ***gettare via*** *la baionetta al più presto vai al* ***72***
Se invece credi che Etan abbia diritto a ***tenersi*** *l'arma vai al* ***18***

75

Ti metti in guardia e avanzi, lo sguardo puntato sul mento del tuo avversario, inclini leggermente il busto verso destra, come se ti stessi preparando a tirare un gancio al viso. Istintivamente Altavilla infossa la testa tra le spalle, sollevando la guardia. Sempre senza distogliere lo sguardo porti indietro il pugno destro per poi scattare invece con il piede sinistro verso l'alto.
Il colpo affonda nel basso ventre di Altavilla con una precisione e una violenza tali da far cadere il silenzio tra il pubblico. Senti Innocenzo fischiare sommessamente mentre più di uno spettatore si porta le mani all'inguine con una smorfia di partecipazione.
Il volto arrossato di Altavilla sbianca mentre si accascia al suolo.
*Vai al **37***

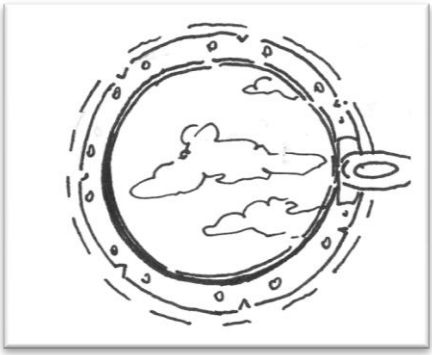
76

Con un sorriso conciliante allarghi le braccia e indietreggi di un passo. "Io? Nulla, davvero. Solo volevo dire che sono d'accordo con Glaby sul fatto che la tua idea di far combattere come bestie due di voi fosse stupida... giusto Glaby?"
Innocenzo ti lancia un'occhiata colma di astio, ma ormai lo hai messo in una situazione tale per cui tirarsi indietro equivarrebbe ad abdicare il ruolo di capo. Non può far altro che raccogliere il proprio coraggio e dire: "Non ho bisogno del sostegno di uno stupido *prelato*, da Morante! So da me cosa fare e, se non mi avessi interrotto, avrei già detto basta a questa buffonata"
"Ma..."
"No, Maru" dice Glaby, stroncando le proteste di Altavilla. "Se vogliamo opporci a quei bastardi di Cucnas dobbiamo restare uniti. Dobbiamo proteggerci l'un l'altro"
I ragazzi annuiscono vigorosamente. Non puoi non ammirare l'abilità con cui Glaby è riuscito a rivolgere la situazione a proprio vantaggio, inducendo quasi tutti a dimenticare il tuo intervento. *Quasi tutti* ma non proprio tutti, però. Molti dei ragazzi in seconda fila tra cui Daril Lacon, ti lanciano timidi sorrisi di riconoscenza. Anche Maru Altavilla ti osserva, benché con tutt'altra espressione. Hai evitato che si compisse una barbarie indegna di cittadini di Sua Santità, ma al prezzo di un nuovo nemico.
Lentamente scivoli indietro e te ne torni verso il tuo posto. Ugeene dorme della grossa, con la faccia spiaccicata contro la paratia. Etan solleva due occhi gonfi di sonno e bofonchia: "Che succede?"
"Niente, dormi" gli rispondi. Subito il tuo amico riappoggia la testa allo schienale della panca e ricomincia a russare lievemente.
*Aumenta di **+1** la tua **Popolarità***
*Passi l'ora successiva dormicchiando quindi recuperi fino a **+1 Punti Vigore.***
*(E ulteriori **+2 punti Vigore** se possiedi l'Oggetto: **Coperta Militare**)*
*Vai al **77***

*Se avevi segnato dei Codici: **DA=x** (dove al posto di x c'è un numero) ricorda di cancellarli.*

*Se hai totalizzato **3 Ammonimenti** o più vai al **Paragrafo 1 del Capitolo 8***

*Se invece ne hai solo **2 Ammonimenti** o meno leggi il Paragrafo 1 del capitolo 1 del secondo Libro di questa serie, intitolato: **Termen***



Capitolo 8

A colloquio con il capitano

1

Ti sembra di aver appena chiuso gli occhi che qualcuno ti scrolla per una spalla, riportandoti faticosamente alla coscienza.
"Da Morante... *Oh*, tu, sveglia! Sei Alenn da Morante, sì o no?"
Apri gli occhi, desiderando immediatamente di non averlo fatto. Un giovane marinaio incombe su di te. "Che succede... che ho fatto?" biascichi.
"Ho l'ordine di scortare lo studente del primo biennio, Alenn da Morante, dal capitano Telhak, ecco cosa succede" risponde l'uomo, smettendo finalmente di scuoterti. "Il capitano non è uno che ama aspettare, quindi mi vuoi dire se sei o non sei il da Morante che cerco?"
Ammetti di essere proprio quel da Morante? Vai al ***15***
Approfitti dell'insicurezza del marinaio e ti spacci per qualcun altro? Vai al ***35***

2

Anche se seduto ad una scrivania si nota che il Capitano Telkhy è molto basso, probabilmente in piedi potresti fissarlo dritto negli occhi senza dover piegare il collo. I bottoni della giacca da ufficiale si tendono sull'ampio torace ad ogni respiro. Due ispidi baffoni scuri gli coprono metà del volto, largo e abbronzato. Nonostante sia ancora mattina già l'ombra della ricrescita della barba gli scurisce le guance e la gola.
Sta scrivendo con estrema attenzione come se quell'attività non gli riuscisse particolarmente familiare. "*Prokly!*" mormora sotto voce, allontanando la punta dello stilo. Troppo tardi, una macchia d'inchiostro si sta già allargando sul foglio. Sospirando profondamente il capitano strappa una striscia di carta assorbente con la quale asciuga la macchia d'inchiostro, quindi con la punta di un raschietto pulisce meticolosamente il foglio dai rimasugli d'inchiostro secco.
Effettua una Prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d6+d10
Bonus*: Se hai la Competenza:* ***Lingua & Cultura Audaxiana,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-3***
Se superi la prova, vai subito al ***26***
In caso contrario, se hai un Codice: ***CI-1*** *o* ***CI-2*** *oppure se hai già osservato sia* ***l'ambiente*** *sia la* ***persona*** *del capitano Telkhy, vai al* ***32***
Oppure, se non hai il codice e vuoi ancora ***osservare la cabina****, vai al* ***23***

3

"Avanti!"
Con le gambe che sembrano essere diventate di pastafrolla entri nella cabina del capitano. Si tratta di un bugigattolo nel quale è stata incastrata una cuccetta, una scrivania e poco altro. Il capitano è un uomo tarchiato. Ti colpiscono i baffoni poco curati e chiazzati di grigio. É seduto alla scrivania e sta scrivendo qualcosa su piccoli cartoncini rettangolari di vari colori. Davanti alla scrivania c'è una sedia libera.
*Vuoi sederti e aspettare che il Capitano finisca di scrivere? Vai al **24***
*Preferisci rimanere in piedi? Vai al **34***

4

Il marinaio ti conduce attraverso le due stive successive, entrambe cariche di studenti. Avanza velocemente, senza curarsi di aspettarti, così sei obbligato a trotterellargli dietro. Il breve passaggio dopo la stiva dei cadetti conduce in un lungo comparto adibito a sala mensa. Rimani piuttosto stupito nel notare che non c'è odore di cibo nell'aria, eppure non dovrebbe mancare molto all'ora di pranzo.
Intanto il marinaio scompare oltre un bancale che taglia in due la sala mensa, quando lo vedi ricomparire ha in mano un bastone lungo un metro e terminante in un uncino metallico. Con questo apre un boccaporto posto a metà circa della sala mensa. Dall'apertura scivola silenziosamente verso il basso una scaletta metallica. Con un gesto frettoloso il marinaio ti fa cenno di salire. Giunto sul ponte superiore la tua guida ti sospinge verso un boccaporto posto a prua.
*Vai al **29***

5

"Puoi andare, da Morante" la voce del capitano è incolore, ma alle tue orecchie risuona lugubre come una campana a morto.
"Ma signore... io..."
Gli occhi dell'uomo balenano, minacciosi, ma la voce rimane bassa nel ripetere: "Torna al tuo posto. Trasmetterò queste segnalazioni così come sono al Rettore di Vajerlsan. Deciderà lui cosa fare di te"
Silenziosamente, inghiottendo le lacrime, ti trascini verso la porta.
*Se al momento hai **5 Ammonimenti** o meno vai al **36** ma ricorda che se arriverai a Vajerlsan con sei Ammonimenti non potrai proseguire le avventure di Alenn nel prossimo capitolo della serie, quindi sta attento!*
*Se invece hai già totalizzato **6 Ammonimenti** vai al **13***

6

"Io... sono dispiaciuto" mormori, poi vedendo le sopracciglia del capitano sollevarsi fino a formare una unica linea cespugliosa, aggiungi: "Nel senso che so di avere sbagliato e so di dover essere punito. Ma se le volesse darmi una seconda opportunità..."

"E perché mai dovrei farlo, secondo te?"

Per tutta risposta sposti lo sguardo sulla teca nella quale giace la Medaglia al Valore. Lui segue il tuo sguardo, intuendone il significato implicito. "Pensi di saldare in vece di tuo nonno il mio debito con lui?" in effetti avevi in mente proprio qualcosa di simile, ma il tono dell'ufficiale ti dissuade dal confermarlo. "Perché se è questo che pensi, ragazzo, potrebbero non bastarti dieci vite per capire i motivi per cui sbagli"

Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12

Bonus: *Se hai la Competenza: **Buone Maniere**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai segnato il Codice: **CC**, riduci la difficoltà di un altro **-2***

Malus: *Se hai segnato il Codice: **CI-1**, **CI-2** o **CI-3**, aumenta la difficoltà del numero indicato nel codice (+1, +2 o +3, quindi)*

*Se superi la prova vai al **12***
*In caso contrario vai al **5***

7

Vorresti aver avuto più tempo per prepararti un'argomentazione adeguata. Purtroppo dovrai improvvisare e sperare che quel buzzurro sappia riconoscere dove si trova la sua convenienza.

Ti umetti le labbra con la punta della lingua. "Ha ragione, signore" dici con tono umile, ma fissandolo dritto negli occhi, perché capisca che non sta trattando con un sottoposto. "Ho fatto diverse... *sciocchezze,* durante questo viaggio. Se lei fosse così cortese da chiudere un occhio e darmi una seconda opportunità sono certo che mio padre ve ne sarebbe enormemente grato"

"... tuo padre?!"

"Certamente! Il Vescovo Eralto da Morante, Ministro del Capitolo degli Affari Interni presso la Santa Sede nonché membro del Concilio di Sua Santità! Sono sicuro che sarebbe davvero felice di sapere che voi avete aiutato suo figlio in un momento di difficoltà"

"... sarebbe contento..." ripete il capitano.

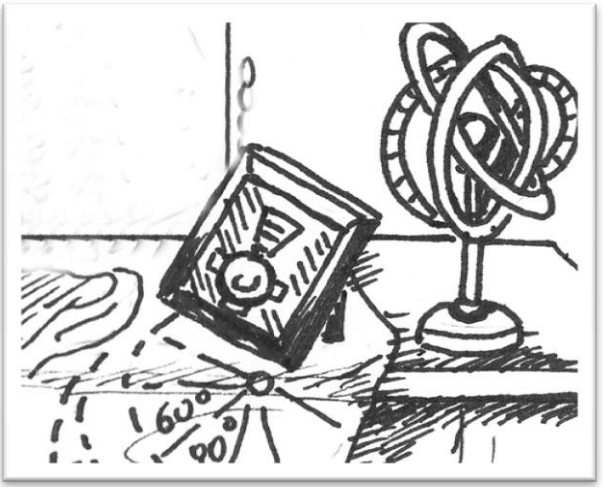
É davvero ancora più stupido di quanto ti aspettassi, pensi. Forse ha bisogno che gli spieghi ancor più chiaramente la situazione. "D'altro canto se venisse a sapere che io sono stato espulso da Vajerlsan ancor prima di arrivarvi, solo perché lei non ha voluto aiutarmi, non ne sarebbe per nulla contento. Lei capisce, vero?"

Osservi il concetto farsi strada nella testa dell'ufficiale e arrivare finalmente a destinazione. Con una crescente apprensione vedi l'espressione del capitano Telhak mutarsi progressivamente da stupefatta a furiosa. "TU MI STAI MINACCIANDO?" urla, alzandosi dalla sedia. "TU..." ricade a sedere con una

vena che gli pulsa sulla tempia. "Sei indegno del cognome che porti! Se il tuo povero nonno fosse vivo si vergognerebbe di te"
"Ma cosa centra mio nonno?"
"Tuo nonno era un grande uomo" t'interrompe il capitano. "Ed è forse l'unico motivo per cui ho voluto parlarti. Ma vedo che in te non c'è una sola scintilla di lui"
Mortificato rimani in silenzio ad aspettare di sapere quale sarà il tuo destino.
*Vai al **5***

8

"Io... sono dispiaciuto, signore" mormori con tutta l'umiltà di cui sei capace. "So di aver sbagliato. E di aver reiterato le mie colpe. Ma ero tanto spaventato per quel che mi aspetta a Vajerlsan... è così lontano da casa... che io... io..."
Avevi intenzione di fare una scena patetica nella speranza di intenerire l'ufficiale, scopri con sorpresa che la voce ti s'incrina senza alcuna necessità di simulare e gli occhi ti s'inumidiscono di lacrime vere. Per evitare una figura umiliante serri forte la mascella e i pugni, tornando fissare il pavimento.
Il capitano ti osserva con un'aria di vago disprezzo stampata in volto.
Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d10
Bonus**: Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare**, riduci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Buone Maniere**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai l'Oggetto: **Medaglia al Valore** riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai segnato il Codice: **CC**, riduci la difficoltà di un altro **-2***
Malus**: Se hai segnato il Codice: **CI-1**, aumenta la difficoltà di **+1
*Se hai segnato il Codice: **CI-2** aumenta la difficoltà di **+2***
*Se hai segnato il Codice: **CI-3** aumenta la difficoltà di **+3***
*Se superi la prova vai al **12***
*In caso contrario vai al **5***



9

"Sì ma... la medaglia?" azzardi dopo qualche istante. Lo sguardo del capitano torna al presente.

"La medaglia. Sappi che combattemmo in quei tre mesi le migliori battaglie della mia vita. Sbaragliammo ogni difesa nemica penetrando in profondità nel territorio giudaico come nessuno era mai riuscito prima. E quando dico che *combattemmo,* non mi riferisco a quello che di solito i generali fanno passare per combattimento: stare nelle retrovie a brindare alla salute dei soldati mandati al macello. No, tuo nonno era sempre in prima linea. Più di una volta l'ho visto raccogliere un moschetto e fare fuoco personalmente contro il nemico. Per Dio sono convinto che se il Papa gli avesse concesso ancora un paio di mesi e qualche battaglione di rinforzo da Morante avrebbe varcato le mura di Nuova Gerusalemme. Ma queste cose gli scribacchini di Redenzione non sono stati abbastanza intelligenti da capirlo"

Non puoi certo approvare il modo in cui quest'uomo si permette di parlare della classe dirigente Vaticana e, addirittura, di un Santo Pontefice, eppure non puoi far altro che rimanere in silenzio, bevendo avidamente ogni sua parola.

Che tuo nonno non ti abbia mai raccontato nulla di tutto questo è comprensibile, visto che quando morì tu eri davvero molto piccolo. Ti senti però tradito dal fatto che tuo padre non ti abbia mai detto nulla. Subito scacci il pensiero per tornare a concentrarti sulle parole del capitano che, come un fiume in piena, continuano a sgorgargli dalle labbra.

"Proprio sul più bello dell'offensiva tuo nonno venne richiamato a Redenzione per ricevere un'onorificenza direttamente dalle mani di Gregorio XXII. Una cosa assurda! La sua assenza congelò il fronte e, quando i cerimoniali finalmente terminarono... *be'*, ormai la faccenda era finita nelle mani dei diplomatici e la possibilità di una rapida vittoria era sfumata. Ma tuo nonno si prese una bella rivincita. *Oh* sì! S'impose perché l'onorificenza al valore fosse assegnata anche al sottoscritto, per meriti oggettivi e in rappresentanza di tutti

quei soldati che avevano combattuto e che erano morti. Ci fu un grarı macello, mi ricordo che il generale minacciò le dimissioni se la sua richiesta non fosse stata accettata"

Il capitano sospira, arricciandosi un baffone e ottenendo solo di scompigliarlo ancora di più.

"Alla fine qualcuno tirò fuori il solito cavillo da azzeccagarbugli, dicendo che la Medaglia al Valore di Gregorio XXII poteva essere data solo agli ufficiali. Mi ricorderò sempre quel momento. Davanti al Papa e a tutti i vescovi in pompa magna, da Morante mi chiamò a se e mi promosse, lì per lì, al grado di capitano per meriti sul campo. A quel punto il Papa fu costretto ad appuntarmi questa patacca al petto"

"E poi?" chiedi, presagendo un nuovo silenzio in arrivo.

"Non c'è nessun poi" conclude il capitano. "Dopo una simile presa di posizione tuo nonno fu trasferito a incarichi di sempre minor prestigio e infine venne spinto a ritirarsi dal servizio"

"Ma non è giusto!"

"Certe cose si pagano, ragazzo. Si pagano sempre e comunque. Il Generale lo sapeva benissimo mentre mi promuoveva. Ma questo è quello che fa un vero uomo: si assume la piena responsabilità delle proprie azioni, qualunque siano le conseguenze"

"E voi? Cosa vi accadde dopo" domandi, desideroso di ascoltare ogni risvolto di quella storia.

Le folte sopracciglia del capitano si uniscono in un cipiglio. "Tuo nonno mi convinse a lasciare la fanteria e a studiare per entrare nell'aeronautica. Usò tutta l'influenza e le conoscenze che gli erano rimaste per garantirmi un posto di comando su questo dirigibile. Credo che si sentisse responsabile nei miei confronti. Ma sbaglio oppure siamo qui per parlare di te?"

"*Oh*, *ehm*..."

Il capitano allunga la mano per raccogliere nuovamente il plico di fogli con le tue ammonizioni.

Se avevi segnato sulla Scheda di Alenn il Codice: ***CI-1*** *o* ***CI-2*** *cancellali.*

Se invece non avevi nessuno di questi due codici scrivi il Codice: ***CC***

Scoprire queste cose di tuo nonno ti ha emozionato ma soprattutto ha rinsaldato il tuo proposito di diventare un ufficiale. Per questo aumenta fino a ***+1 Punti Volontà****.*

Vai al ***36***

10

Senza aspettare che il militare di scorta ti presenti fai un passo avanti, irrigidendoti in una posa marziale. Il capitano inarca un sopracciglio, senza smettere di urlare ordini attraverso il tubo.
"Alenn da Morante, signor capitano" ti presenti non appena il capitano smette di parlare. "Mi ha fatto chiamare e posso immaginarne il motivo..."
Il marinaio che ti ha accompagnato fa un passo in avanti ma il capitano lo ferma con un cenno della mano. Incoraggiato da questo continui: "So che il mio comportamento fino a ora può aver sollevato legittimi dubbi sulla mia integrità morale e sulla mia disciplina, ma sono certo che, se avrà la pazienza di ascoltarmi, capirà che dietro a tutto c'è una spiegazione... una spiegazione che mi ha imposto tali atteggiamenti, pena la perdita dell'onore e del rispetto che devo al mio nome..." stai parlando a ruota libera, ti rendi a malapena conto di quel che dici, anche se ti sembra un discorso molto convincente. Ma se davvero è così perché il capitano sta sogghignando in quel modo? E perché anche il marinaio al tuo fianco ha un'aria così divertita? Colto da un'improvvisa incertezza incespichi sulle parole e t'interrompi.
Sempre sorridendo il capitano dice: "Bel discorso, giovanotto, ma ti consiglio di farlo davanti al capitano, e non a me, se vuoi ottenere qualcosa"
"Davanti al... ma..." balbetti.
L'ufficiale indica i gradi argentati sulle proprie maniche. "Osserva, se questi fossero stati d'oro avresti appena parlato con il capitano, invece hai appena fatto la figura dello stupido con il Primo Ufficiale di Vascello. Mi spiace"
Con le orecchie in fiamme ti volti verso il soldato che ti ha scortato. Questi, ridendo di gusto, ti fa cenno con la testa verso una scaletta metallica in un angolo che conduce a un ponte superiore.
"Il Capitano Telhak è nella sua cabina" dice il primo ufficiale nuovamente serio. "Puoi salire, ragazzo. Ti sta aspettando"
La scaletta conduce in un'angusta anticamera spoglia. A parte la botola dalla quale sei spuntato e una porta, non un portello stagno bensì una vera porta di legno, l'unico arredo presente è una minuscola panca metallica incernierata alla parete. Rimani a lungo a guardare la porta chiusa, indeciso.
*A causa della figuraccia appena fatta perdi **-1 Punto Volontà.***
*Vuoi sederti sulla panca e aspettare di essere chiamato? Vai al **33***
*Pensi invece sia meglio bussare alla porta? Vai al **3***

11

Distogli finalmente gli occhi dal Santo Segno per posarli sul capitano. "So di avere sbagliato, signore. Ma dei miei sbagli rispondo al Signore. Mi sono pentito e attendo l'arrivo in Accademia per confessarmi"
"Senti un po', ragazzino" soffia il capitano, aggrottando ancor più le folte sopracciglia. "Qui non stiamo parlando di peccati religiosi ma di infrazioni al regolamento e di insubordinazione"
"Mi è stato insegnato che le leggi terrene sono un'emanazione di quelle divine" rispondi, con appena una punta di saccente autocompiacimento.

"Mancando alle prime vengo meno alle seconde" Il capitano sbuffa più forte, ma prima che possa controbattere sferri quello che, pensi, sarà il colpo finale. "Voi, signore, potete fare di me quel che ritenete più giusto. Darmi una seconda opportunità, come il Cristo fece con Pietro, oppure no. In ogni caso quello che io desidero è il perdono del Signore che tutto sa e tutto vede"
Taci. Hai forse esagerato? Il paragone con il Cristo forse è stato un po' eccessivo. E quella stoccata finale sul Signore che tutto sa e tutto vede non potrebbe assomigliare a una minaccia? In realtà non hai detto nulla in cui non credessi veramente, hai solo piegato *leggermente* la teologia al tuo servizio.
Il capitano ti osserva. Lo senti mormorare: "*Maledetto fanatico*"; ma ormai quel che è fatto è fatto e non puoi far altro che aspettare.

Effettua una prova su: FASCINO più LOGICA, la difficoltà è d10+d12

*Bonus: Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se possiedi l'Oggetto: **Croce di Madreperla**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se hai segnato il Codice: **CC**, riduci la difficoltà di un altro **-2***

***Malus**: Se hai segnato il Codice: **CI-1**, **CI-2** o **CI-3**, aumenta la difficoltà del numero indicato nel codice **(+1**, **+2** o **+3**, quindi)*

*Se superi la prova vai al **12***
*In caso contrario vai al **5***

12

"Al diavolo!" sbotta il capitano. "Quanti anni hai, da Morante?"
"*Ehm*, dodici, signore"
"E vuoi prendere i Voti?"
"S...sì, penso di sì, signore"
"Sai che con queste credenziali potresti iniziare molto male il biennio scolastico a Vajerlsan? O magari non iniziarlo per niente?" indica i fogli.
Con un groppo alla gola che t'impedisce di parlare ti limiti ad annuire.
Il capitano afferra i rapporti e li sfoglia ancora una volta. Rabbioso. "Dodici anni" sospira alla fine. "In questi giorni ti sei comportato da vero coglione da Morante, ma non ho intenzione di rovinarti la vita per questo. Voglio darti fiducia. Spero di non dovermene pentire. Hai capito?"
Ancora incapace di parlare annuisci nuovamente.
"Vedrò di *riscrivere* qualcuno di questi rapporti, tralasciando qualcosa. Adesso tornatene al tuo posto e vedi di non ricapitarmi più davanti"
Detto questo il capitano Telhak si mette ad apparecchiare davanti a se il necessario per scrivere, come se tu avessi cessato di esistere. Con il cuore che batte forte scivoli verso il fondo della cabina ed esci in silenzio.
*Riduci di **-1** il numero di **Ammonimenti** segnati sulla Scheda di Alenn. (Se hai segnato il Codice: **CC** e possiedi anche l'Oggetto: **Medaglia al Valore** allora puoi ridurre **-1 ammonimento** aggiuntivo).*
*Vai al **37***

13

Tornato alla tua stiva di carico racconti del colloquio con il capitano a Etan e Ugeene. Per quanto partecipi delle tue preoccupazioni i due sdrammatizzano la situazione. Etan progetta di farsi espellere assieme a te e poi, assieme, fuggire al seguito di un gruppo di saltimbanchi girovaghi, così da non dover affrontare le ire dei vostri rispettivi padri. Un po' più realisticamente Ugeene ipotizza che il rettore di Vajerlsan, anche in virtù della carica politica ricoperta da tuo padre, decida di chiudere un occhio sul tuo comportamento durante il viaggio.

Purtroppo nessuno dei due azzeccherà la propria previsione. Nonostante i tuoi sforzi di tenere una condotta esemplare per quel che rimane del viaggio e a dispetto del nome di tuo padre, il Rettore di Vajerlsan deciderà di non accettarti nella sua Accademia. Tra lacrime e disperazione dovrai reimbarcarti sul dirigibile del capitano Telhak per tornare immediatamente a Redenzione e lì affrontare tuo padre.

Tornato a casa proseguirai la tua istruzione seguito da uno stuolo di precettori privati, tra i più severi in circolazione. Per qualche tempo manterrai una fitta corrispondenza con i tuoi amici, ma purtroppo non sarai presente per salvargli la vita nel momento del bisogno.

FINE

14

Quello che hai davanti non è il capitano. Il fatto che si trovi nella postazione normalmente riservata a lui ti ha tratto d'inganno, ma i galloni argentati sulle spalle e le tre strisce del medesimo colore, attorcigliate sui polsi lo qualificano, senza dubbio, come il Primo Ufficiale di bordo.

*Vai al **18***

15

Per un attimo sei tentato di mentire e di rispondere che: *no, tu ti chiami Tizio Madio* o un qualche altro stupido nome. Purtroppo una bugia del genere non ti porterebbe molto lontano, così ti limiti a grugnire: "Non credo che su questo dirigibile ci sia un altro da Morante... quindi, sì. Ho paura di essere proprio io"

"E allora seguimi. Su, in fretta"

Sotto lo sguardo partecipe dei tuoi amici ti alzi dalla panca, scoprendo che ogni singolo muscolo ti duole. Stiracchiandoti in modo assai poco consono alla tua educazione segui il militare lungo la stiva di carico.

*Vai al **4***

16

"Signore" la voce ti esce flebile dalla gola contratta. Il capitano distoglie lo sguardo dalla teca per portarlo su di te. "Sarei curioso di sapere come mai conosceva mio nonno, signore"
Il volto del capitano si contorce in una smorfia indecifrabile. Dolore, forse? "Tuo nonno era un grande uomo, uno dei migliori che abbia mai conosciuto" mormora. Poi, come se parlasse tra se e se, aggiunge: "Morto! E Dio sa quanto avremmo bisogno di bastardi come lui, in questa nazione di preti, scribacchini e papi incompetenti"
Lo vedi scuotersi e riportare l'attenzione su di te e al momento presente. "ma siamo qui per parlare d'altro, ragazzo" dice.
Se vuoi convincerlo a raccontarti qualcosa su tuo nonno ***Effettua una Prova di Fascino, la difficoltà è d10***
Bonus: *Se hai la Competenza:* ***Convincere,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
Se hai segnato il Codice: ***CC****, riduci la difficoltà di* ***-2***
Malus*: Se hai segnato il Codice:* ***CI-1****,* ***CI-2*** *o* ***CI-3****, aumenta la difficoltà del numero indicato nel codice* ***(+1****,* ***+2*** *o* ***+3****, quindi)*
Se superi la prova vai al ***21*** per ascoltare la storia del capitano.
Se fallisci la prova, oppure se non sei interessato a saperne di più su tuo nonno, scegli cosa fare:
- Vuoi rinfacciargli il modo irrispettoso che ha di parlare di un Santo Padre, per non parlare dell'Impero in generale? Vai al ***30***
- O vuoi semplicemente arrivare al punto del motivo per cui sei lì vai al ***25***

17

Quello Audaxiano è un popolo selvaggio e inaffidabile. Secondo le leggende arrivarono su Mizar su una Nave Celeste, esattamente come tutte le altre popolazioni, ma anziché installarsi in una zona facilmente Umanizzabile essi preferirono le catene montuose del nord.
Qualunque altra popolazione umana si sarebbe semplicemente estinta in quelle condizioni: gelo per dieci mesi l'anno in un territorio completamente Selvaggio, però gli Audaxiani non erano completamente umani.
Sinceramente questa faccenda non l'hai mai capita. Il tuo precettore insisteva nel dire che gli Audaxiani erano discendenti di gente nata non sull'Antica Terra bensì su un altro mondo di cui ora ti sfugge il nome. Questo Altro Mondo era più inospitale dell'Antica Terra, più simile a Mizar per certi aspetti, per questo i progenitori degli Audaxiani avevano sviluppato caratteristiche che gli permisero poi di sopravvivere alle condizioni estreme del nord mizariano. Tu hai sempre trovato poco credibile già l'idea della Terra, per cui dover anche accettare l'esistenza di un *altro* mondo ti sembra eccessivo. Trovi molto più razionale pensare che gli Audaxiani siano una specie di via di mezzo tra un uomo normale e un Ammorbato.
Se hai un Codice: ***CI-1*** *o* ***CI-2*** *oppure se hai già osservato sia l'ambiente sia la persona del capitano Telkhy vai al* ***32***
In caso contrario puoi ancora ***osservare la cabina*** *al* ***23***

18

l'Ufficiale termina di impartire ordini attraverso il tubo e finalmente solleva gli occhi su di te. Il marinaio che ti accompagna scatta sull'attenti. "Signor comandate. Sto scortando lo studente Alenn da Morante dal capitano, come da consegna, signore"
L'ufficiale annuisce. "È nella sua cabina" dice, indicando con un cenno della testa un angolo del ponte di comando dove una scaletta metallica conduce a un ponte superiore. "Puoi salire, ragazzo. Ti sta aspettando"
Con il cuore che ti martella violentemente nel petto, afferri il primo piolo. Dopo un breve passaggio sbuchi in un'angusta anticamera. A parte la botola dalla quale sei spuntato e una porta, non un portello stagno bensì una vera porta di legno, l'unico arredo presente è una minuscola panca metallica incernierata alla parete. Rimani a lungo a guardare la porta chiusa, indeciso.
*Vuoi sederti sulla panca e aspettare di essere chiamato? Vai al **33***
*Pensi invece sia meglio bussare alla porta? Vai al **3***

19

"Io... sono dispiaciuto, signore" mormori. "La prego di perdonarmi e di darmi un'altra possibilità. In fondo anche Cristo perdonò Pietro del suo tradimento..."
"E questo cosa centra? Che razza di paragone sarebbe?"
"Era solo per dire... *ehm*, volevo ricordarvi che il perdono è una Virtù Cristiana... volevo sperare..." balbetti, prima di ammutolire del tutto.
"Cerchi di nasconderti dietro le Scritture. Patetico" il capitano scuote la testa lentamente.
Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12
Bonus**: Se hai la Competenza: **Buone Maniere**, riduci la difficoltà di **-1
*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai l'Oggetto: **Medaglia al Valore** riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai segnato il Codice: **CC**, riduci la difficoltà di un altro **-1***
***Malus**: Se hai segnato il Codice: **CI-1**, **CI-2** o **CI-3**, aumenta la difficoltà del numero indicato nel codice **(+1**, **+2** o **+3**, quindi)*
*Se superi la prova vai al **12***
*In caso contrario vai al **5***

20

"Dimmi, sei per caso parente di da Morante? Dico del Generale **Cosmir da Morante**?" domanda il capitano, cogliendoti di sorpresa.
"*Eh*? sì. Cosmir da Morante è mio nonno, in effetti"
Il capitano annuisce, il cipiglio della sua fronte si distende lievemente. "E come sta il vecchio generale?"
"*Ehm*... mio nonno è morto, signore, cinque anni orsono" rispondi con una scrollata di spalle.
Il viso del capitano torna a scurirsi. "Morto? *Oh*!"

Telhak rimane in silenzio, immerso in chissà quali ricordi, per almeno un minuto. Lo sguardo fisso sulla teca contenente la medaglia. Non hai idea di che rapporto potesse avere il capitano con il padre di tuo padre, anche se probabilmente ha a che vedere con quella medaglia. A dire il vero ricordi appena tuo nonno, morto che tu avevi pochi anni.
*Vuoi chiedere al Capitano come mai conosceva tuo nonno? Vai al **16***
*Altrimenti rimani in silenzio al **36***

21

"Mio nonno aveva una medaglia identica" mormori indicando la teca. "Ma non mi ha mai raccontato come se la guadagnò"
"No... certo che no. Hai detto che il vecchio generale è morto cinque anni fa, giusto? Questo vuol dire che eri semplicemente troppo piccolo per ascoltare quella storia. Anzi, a ben guardare lo sei ancora adesso"
"La prego, mi racconti tutto" esclami senza riuscire a trattenerti.
"Va bene!" dice dopo averti fissato per qualche secondo. "Come forse saprai a scadenze regolari scoppia un conflitto tra l'Impero Vaticano e il Regno di Nuova Gerusalemme. Mai nulla di risolutivo, ben inteso, giusto un volersi mostrare i muscoli a vicenda. Di solito questo succede quando un nuovo Re dei Giudei o un nuovo Pontefice salgono al potere. Per qualche settimana le due nazioni mandano qualche migliaio di ragazzi ad ammazzarsi lungo i confini, magari conquistando qualche posizione strategicamente irrilevante. Si spara fino a che il Sultanato non minaccia di onorare la propria alleanza difensiva con i Giudei e quelli della Libera Confederazione iniziano a starnazzare come oche impazzite per la paura di venire coinvolti. A quel punto i cannoni tacciono, fino all'elezione del successivo Pontefice o Re di Nuova Gerusalemme... e a quel punto si ricomincia da capo"
L'uomo tace un momento, facendo una smorfia, come se avesse qualcosa di amaro in bocca. "Nel 785, allo scoppio dell'ennesimo conflitto, tuo nonno fu nominato Generale in comando del terzo corpo d'armata e mandato al fronte. Quando arrivò scelse il sottoscritto come attendente. Voglio dire: c'erano decine e decine di giovani ufficiali di antica schiatta Vaticana, gente istruita e con raccomandazioni lunghe un miglio. Eppure il Generale da Morante scelse me: un sottoufficiale senza Voti e di origini straniere. Un Sergente maggiore di fanteria senza alcuna prospettiva di carriera. E sai perché lo fece?"
Scuoti la testa, affascinato dal racconto.
"Perché voleva un ponte con i suoi uomini. Voleva al suo fianco qualcuno che collegasse il comando alla truppa. Sei troppo giovane per renderti conto dell'importanza di questo modo di pensare"
Di nuovo il capitano tace. Gli occhi gli si offuscano mentre la sua attenzione si rivolge a qualche lontano ricordo.
*Se ti sei stufato di ascoltare le reminiscenze del capitano fargli presente il motivo per cui sei qui al **25***
*In caso contrario continua ad ascoltare il racconto al **9***

22

Dietro alla testa del capitano vedi un crocifisso appeso alla parete. Lo osservi per qualche secondo prima di chiudere gli occhi e immergerti nella preghiera. L'immagine della croce ti rimane impressa nella retina mentre reciti un *Pater Noster*. Sai che pregare il Signore per delle sciocchezze oppure per ottenere favori personali è più che sbagliato, si avvicina pericolosamente a un peccato. Eppure la tua situazione ti sembra così difficile che, senza l'aiuto della Provvidenza, non vedi proprio come poterne uscire. In questi giorni ne hai combinate davvero troppe.
Un fruscio ti induce a riaprire gli occhi. Anche se ancora preoccupato ti senti un po' meglio dopo la rapida preghiera, più padrone di te stesso.
*Aumenta di **+1** il tuo punteggio di **Volontà**. (Se possiedi l'Oggetto: **Croce di madreperla**, la tua devozione è tale che la preghiera ti consente di recuperare ulteriori **+2 Punti volontà**). Prosegui al **32***

23

La cabina è minuscola, poco più di un cubicolo. Nonostante l'esigua disponibilità di spazio l'ordine e la pulizia sono impeccabili. In un angolo, incassata in una rientranza della paratia, c'è una branda perfettamente rifatta, le coperte sono talmente tese che non ti stupiresti nel vedervi rimbalzare sopra una moneta. I due terzi dello spazio rimanente sono occupati da una scrivania in legno massiccio. Su questa campeggia una grande mappa nautica tenuta aperta da un lato da una daga da fante di Marina, dal fodero liso, dall'altro da una pesante bacheca tirata a lucido. All'interno della bacheca intravedi luccicare una medaglia. Gli unici altri ornamenti presenti sono un pesante schedario a muro, un baule d'ordinanza posto di fianco alla branda e un crocifisso appeso parete; su un braccio del Simbolo Sacro campeggia una ben poco dignitosa ragnatela.
Effettua una Prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d6+d8
*Se superi la prova vai al **28***
*In caso contrario, se hai un Codice: **CI-1** o **CI-2** oppure se hai già osservato sia **l'ambiente** sia la **persona** del capitano Telkhy, vai al **32***
*Oppure, se non hai il codice e vuoi ancora **osservare il Capitano**. Vai al **2***

24

Come ti accomodi sulla sedia, peraltro scomoda, il capitano solleva gli occhi dal suo lavoro, fulminandoti. "Forse ti ho detto che potevi sedere?" la sua voce sembra un sordo brontolio, come di un tuono che rotola lontano, minacciando tempesta.
Balzi in piedi, farfugliando una scusa. Il capitano ti scocca un'altra occhiataccia quindi intinge nuovamente la punta dello stilo nella boccetta dell'inchiostro e riprende a scrivere.
*Segnati il **Codice: CI-1** sulla Scheda di Alenn. Se per caso hai già un codice CI-1 vuol dire che questa è la tua seconda* gaffe*. Cancella quindi il CI-1 e scrivi invece un **Codice: CI-2.***
*Se vuoi **esaminare l'ambiente** vai al **23***
*Se invece preferisci **concentrarti sul capitano** vai al **2***
*Se vuoi **pregare il Signore** perché te la mandi buona vai al **22***

25

"Mi ha fatto chiamare signore" dici per tagliare corto. Il modo irrispettoso con cui il capitano si è riferito a tuo nonno, per non parlare di come stia sparando sentenze nei confronti dei prelati, ossia della colonna portante dell'Impero, ti sta indisponendo parecchio. Il capitano ti ha convocato per farti una ramanzina, probabilmente anche per decidere una possibile punizione. Non per questo sei disposto a sentirlo cianciare sciocchezze tutto il giorno.
"Sì! Sì, da Morante hai ragione, ti ho fatto chiamare per un motivo e tuo nonno non ha nulla a che vedere con questo."ti chiede, indicando il plico di fogli davanti a se.
*Vai al **36***

26

Improvvisamente ti si accende una luce nel cervello: Il capitano ha imprecato in una lingua che *sicuramente* non è neolatino! Perché l'uomo che hai davanti è un **Audaxiano**!
Quello che vedi coincide perfettamente con quel che sai di questo popolo: sono bassi, volgari e incredibilmente pelosi. Sai che molto spesso gli appartenenti ai ceti più bassi emigrano verso sud, alla ricerca di fortuna o, semplicemente, per sfuggire alla fame. Vista la loro indole violenta spesso finiscono per lavorare come guardie del corpo, mercenari, o si arruolano nell'esercito. Non ti saresti mai aspettato però che un Audaxiano potesse far carriera nell'esercito di Sua Santità fino ad arrivare a comandare un vascello.
*Se hai la Competenza: **Lingua e Cultura Audaxiana** oppure **Storia, Arte & Letteratura** e vuoi saperne di più sul popolo Audaxiano vai al **17***
*Altrimenti, se hai un Codice: **CI-1** o **CI-2** oppure se hai già osservato sia **l'ambiente** sia la **persona** del capitano Telkhy, vai al **32***
*In caso contrario puoi ancora **osservare la cabina** al **23***

27

"Dimmi, sei per caso parente di da Morante? Dico del Generale **Cosmir da Morante**?" domanda il capitano, cogliendoti di sorpresa.

"*Eh*? Sì. Cosmir da Morante è mio nonno, in effetti"

Il volto del capitano si apre in un sorriso quasi più spaventoso del cipiglio di poco prima. Almeno quello era giustificato e avevi una vaga idea di come affrontarlo. Si batte una mano sulla coscia, prorompendo in una risata. "E come sta quel vecchio bastardo? Saranno dieci... no, che dico, almeno dodici anni che non lo vedo"

"*Ehm*... in effetti mio nonno è morto, signore, cinque anni orsono"

Il viso del capitano torna a scurirsi. "Morto?" Telhak rimane in silenzio, immerso in chissà quali ricordi, per almeno un minuto. Quindi alza nuovamente lo sguardo su di te e, con un cenno che non ammette repliche, ti fa cenno di sederti. Si sporge fino ad aprire una teca sulla scrivania e ne estrae una medaglia. La vista delle Chiavi di Pietro incrociate sotto lo stemma personale di San Gregorio XXII ti dà un tuffo al cuore. Istintivamente porti la mano destra al petto, là dove tieni solitamente la medaglia di tuo nonno.

"Sai cos'è questa, figliolo?"

Annuisci, la gola secca per l'emozione

"Durante il conflitto del 785 quel ciccione del Papa, Gregorio XXII, ne fece coniare in tutto duecentotredici. Di queste duecentododici furono date a prelati, o comunque a ufficiali d'alto rango. Una sola fu data a un giovane sottoufficiale senza Voti e nemmeno di origine Vaticana. Quel ragazzo ero io e se adesso sono qui è per merito di tuo nonno, che seppe guardare oltre il suo naso. Dio sa quanto avremmo bisogno di gente così in questa nazione di preti e scribacchini"

*Vuoi chiedere al capitano di raccontarti la storia di come ottenne la medaglia e di come conobbe tuo nonno? Vai al **21***

*Vuoi rinfacciargli il modo irrispettoso che ha di parlare di un Santo Padre, per non parlare dell'Impero in generale? Vai al **30***

*O vuoi semplicemente arrivare al punto del motivo per cui sei lì vai al **25***

28

Non hai mai visto la cabina di un capitano d'aeromobile e non puoi quindi fare dei paragoni. Puoi però escludere che il capitano Telkhy abbia i Voti. Nell'abitacolo, infatti, non c'è nessuno dei numerosi simboli che attestano la prelatura. L'evidente incuria del crocifisso alla parete, poi, avvalora ulteriormente la tua ipotesi.

In generale la cabina ti dà l'idea di un uomo metodico e pragmatico, per nulla interessato a fronzoli.

*Se hai un Codice: **CI-1** o **CI-2** oppure se hai già osservato sia **l'ambiente** sia la **persona** del capitano Telkhy vai al **32***

*In caso contrario puoi **osservare la persona del capitano** al **2***

29

Il marinaio fa risuonare le nocche sulla superficie metallica del portello. Noti che questo, al contrario di tutti quelli visti fin'ora, è dotato di una fessura dietro alla quale compaiono due occhi che vi fissano, leggermente annoiati.
"Porto lo studente dal capitano" dice la tua guida.
"Bene, entrate" replica l'uomo al di là della porta.
Un attimo dopo puoi ammirare la plancia di comando del *Spada del Signore*: si tratta di un'ampia sala semicircolare dotata di numerosi di oblò frontali di forma ovale che consentono di vedere il cielo azzurro. Lungo le paratie strani macchinari galvanici ronzano e ticchettano senza posa. Il centro della sala comando è costituito da una piattaforma rialzata, circondata per due terzi da una bassa ringhiera. Numerosi periscopi scendono dal soffitto al centro della piattaforma. Lungo il pavimento corrono fasci di tubi lucidi che convergono verso la piattaforma; la parte terminale dei tubi si solleva di un metro dal pavimento, andando ad appoggiarsi alla ringhiera e formando così una singolare quanto irregolare balaustra.
A parte te e il marinaio che ti accompagna ci sono cinque persone sul ponte di comando. Uno è il marinaio semplice, armato di moschetto, che vi ha aperto. Gli altri sono tutti ufficiali intenti nei loro compiti. Sulla piattaforma rialzata, che pensi debba essere la postazione di comando, c'è un ufficiale alto e dallo sguardo severo, dotato di imponenti baffi sale e pepe, intento a parlare in uno dei tubi che circondano la piattaforma.
Se hai una delle seguenti Competenze: ***Cultura Militare****, oppure se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *o* ***Medaglia al Valore*** *vai subito al* ***14***
In caso contrario puoi decidere cosa fare:
- Vuoi startene buono e aspettare di sapere quale sarà il tuo destino al ***18***
- Vuoi prendere in mano la situazione e fare un passo avanti per presentarti al capitano cercando di fare subito una buona impressione? Vai al ***10***

30

"Non credo che i suoi superiori apprezzerebbero il suo modo di parlare!" dici. Il capitano sbatte le palpebre. "Inoltre gradirei che usasse un po' più di rispetto quando parla di mio nonno, che fu un grande generale"
"Tuo nonno fu un grande *uomo*, sciocco ragazzino che non sei altro. Ma vedo che non ha lasciato impronta alcuna su di te! Temo che tu sia tutto tuo padre... e mi ricordo bene cosa pensava il vecchio da Morante di lui"
Lo guardi allibito. Ma come si permette quest'uomo di parlar male della tua famiglia? Stai per ribattere ma il capitano continua, dopo aver tirato un gran sospiro: "D'altro canto non siamo qui per parlare del passato. Tu sei nei guai, ragazzo, Io devo decidere cosa fare di te"
*Se non hai segnato un Codice**: CI-1** oppure **CI-2** allora scrivi sulla Scheda di Alenn il Codice**: CI-1**. Se invece hai già uno dei due codici allora aumenta di +1 il numero riportato. (Se ad esempio avevi un CI-1 questi diventa CI-2 mentre un CI-2 diventa CI-3).*
*Vai al **36***

31

A questo punto non resisti più. Ribatti alle accuse, una a una. Il capitano solleva gli occhi dai fogli. "Come dici?" nella sua voce si affaccia una nota minacciosa.
"Non è vero!" ribadisci cocciuto. "Quello che è scritto nel rapporto... cioè, è vero, sì, ma le cose non sono andate così..."
Le poderose sopracciglia del capitano si uniscono in un'unica, spessa, linea orizzontale. "Arrogante, marmocchio" ruggisce.
Un attimo dopo state urlando! In seguito, nel ripensare alle parole che ti sono sfuggite di bocca e alla faccia tosta con la quale hai rigettato ogni accusa, anche le più inoppugnabili, non potrai fare a meno di vergognarti. Ora però sei talmente coinvolto dall'appassionata difesa di te stesso da non renderti conto di starti spingendo troppo oltre. Il capitano ti sventola i fogli stropicciati davanti al naso. Tu replichi a braccia conserte, scuro in volto, che la tua condotta morale è irreprensibile e che, se qualche regola è stata infranta, la colpa è da addebitarsi, senza dubbio, alla regola stessa.
Dopo forse quindici minuti di muro contro muro, l'ufficiale si lascia ricadere sulla sua sedia. Una vena gli pulsa sulla tempia. Il suo sguardo non è adirato, scopri con stupore, anzi ti sembra di scorgere un barlume di benevolenza in fondo agli occhi nocciola. "Anche se apprezzo la tua caparbietà, ragazzo, questo non modifica il fatto che la tua situazione non è per nulla brillante. La questione ora è: cosa dovrei fare io? Se riportassi queste segnalazioni così come sono al Rettore di Vajerlsan, ti troveresti a iniziare la scuola con un ben triste bagaglio... sempre che questi non decida di non volere gente come te nella sua Accademia. E se gli riferissi il modo in cui ti sei comportato con me quest'oggi, *be'*, non ti farebbe nemmeno sbarcare"
Il capitano tace, osservando le tue reazioni. Nonostante una tempesta di emozioni ti turbini dentro, rimani cocciutamente imperturbabile.

5 2 10 8

Effettua una prova su: FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà è d8+d8

Bonus: *Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai l'Oggetto: **Medaglia al Valore** riduci la difficoltà di **-2***
*Se hai segnato il Codice: **CC**, riduci la difficoltà di un altro **-3***

Malus: *Se hai segnato il Codice: **CI-1**, **CI-2** o **CI-3**, aumenta la difficoltà del numero indicato nel codice **(+1**, **+2** o **+3**, quindi)*

*Se superi la prova vai al **12***
*In caso contrario vai al **5***

32

Con uno sbuffo e un'imprecazione il capitano scosta i fogli e pulisce la punta del pennino con un panno morbido. Finalmente solleva lo sguardo su di te.
Con lentezza studiata, estrae un mazzo di fogli da un cassetto della scrivania. Deve trattarsi dei rapporti che hai accumulato fin'ora. Etan sarebbe fiero di te nel vedere lo spessore di quel plico. Tuo padre, invece, probabilmente ti disconoscerebbe su due piedi.
"Vedo che ho a bordo un ribelle indisciplinato, da Morante" borbotta il capitano, picchiettando con le tozze dita sui fogli.
*Se possiedi l'Oggetto Speciale: **Medaglia al Valore** vai subito al **27***
*In caso contrario vai al **20***

33

Ti siedi sulla panca, appoggiando la schiena alla paratia di metallo e aspetti pazientemente di essere chiamato. Ben presto perdi la cognizione del tempo, potresti essere lì da dieci minuti come da un'ora. Se non fosse per la paratia che vibra contro la schiena, e per la panca che pare essere studiata appositamente per bloccare la circolazione alle gambe di chiunque ci passi troppo tempo seduto, probabilmente ti addormenteresti.
Stai cambiando posizione per l'ennesima volta quando la porta davanti a te si socchiude. Un uomo tarchiato, con grandi baffoni poco curati che gli coprono mezzo volto, si affaccia. Un paio di occhi fiammeggianti si fissano su di te. "E tu?" domanda con voce cavernosa.
Scatti in piedi e, con voce tremante, spieghi all'uomo chi sei e cosa stai facendo.
"Dannazione dovevi essere qui mezz'ora fa!" sbotta il capitano. "Entra!"
Con le gambe molli varchi la soglia. Ti trovi in un bugigattolo nel quale è stata incastrata una cuccetta, una scrivania e poco altro. Mentre ti guardi intorno, il capitano fa il giro della scrivania e vi si accomoda, afferrando con stizza una penna a stilo.
"Ora dovrai aspettare che finisca qui" borbotta, intingendo la punta metallica dello stilo nella boccetta d'inchiostro. Con cura compila dei piccoli cartoncini rettangolari di vari colori. Davanti alla scrivania c'è una sedia libera.
*Segnati il Codice**: CI-1**.*
*Vuoi sederti e aspettare che il capitano finisca di scrivere? Vai al **24***
*Preferisci rimanere in piedi? Vai al **34***

34

Il capitano continua a scrivere con estrema lentezza, intingendo spesso la punta dello stilo nell'inchiostro e ignorandoti. Spostando il peso del corpo da una gamba all'altra ti guardi attorno. Magari osservando l'ambiente o il capitano stesso potresti farti un idea di come comportarti. O forse potresti chiedere l'aiuto della Divina Provvidenza.
*Se vuoi **esaminare l'ambiente** vai al **23***
*Se invece preferisci **concentrarti sul capitano** vai al **2***
*Se vuoi chiudere gli occhi e **pregare il Signore** vai al **22***

35

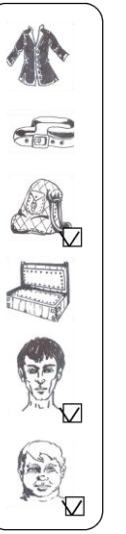
"*Eh*? N-no, io mi chiamo... *ehm*. Madio, Tizio Madio" rispondi. "Quello che cerca mi sa che si trova nell'altra stiva, signore"
Il militare sbuffa, quindi si guarda intorno scuotendo il capo. Con la tipica andatura ondeggiante dei marinai l'uomo percorre nuovamente la stiva di carico diretto verso il portellone stagno. Soddisfatto di aver risolto così rapidamente la situazione, e aver evitato una lavata di capo da parte del capitano, ti risistemi come meglio puoi sulla panca e chiudi gli occhi.

Questa volta davvero non fai in tempo ad appisolarti cne vieni svegliato nuovamente. Il giovane militare è di nuovo davanti a te. Il suo volto esprime rabbia a stento contenuta. "Ti sei fatto quattro risate alle mie spalle, *eh*?" sibila. "Mi hai fatto girare a vuoto per un quarto d'ora ma sta sicuro che non mi prenderò la colpa di questo" l'espressione del marinaio è davvero buffa ma la voglia di ridere ti passa nel sentirgli dire: "Farò rapporto al capitano su questo tuo scherzetto. Vedremo se lui lo troverà tanto divertente. Adesso alzati e vieni con me, se non vuoi essere trascinato via con la forza!"
Dalla sua espressione capisci che non sta scherzando. Così ti alzi dalla panca, scoprendo che ogni singolo muscolo ti duole. Stiracchiandosi in modo assai poco consono alla tua educazione segui il militare.
*Aumenta di **+1** il numero delle tue **Ammonizioni**.*
***Nota**: Anche se fossi arrivato al limite delle 6 Ammonizioni continua pure a leggere. Infatti in questo capitolo potresti avere l'occasione di abbassare tale numero.*
*Prosegui al **4***

36

Il capitano Telhak snocciola una dopo l'altra le tue infrazioni. Noti che i marinai hanno dato libero sfogo alle loro immaginazioni, modificando e ingigantendo i tuoi misfatti senza pudore. Fermo al tuo posto non puoi far altro che inghiottire amaro.
"E con questo abbiamo finito" conclude il capitano, poggiando la mano pelosa sui fogli. "Inutile nascondere che non ti trovi in una situazione brillante, ragazzo. La questione ora è: cosa dovrei fare io? Se riportassi queste segnalazioni al Rettore di Vajerlsan, così come sono, ti troveresti a iniziare la scuola con un ben triste bagaglio... sempre che questi non decida di non volere gente come te nella sua Accademia" il capitano tace. Ti fissa per un minuto buono, prima di scattare in un'imprecazione indegna d'un ufficiale di Sua Santità: "Insomma, ma non hai nulla da dire?"
Decidi quale atteggiamento adottare:
*Vuoi assumere un'aria contrita e dare ad intendere che hai capito i tuoi errori e non lo farai più? Vai all'**8***
*Vuoi appellarti allo spirito di compassione cristiana del capitano? Vai al **19***
*Vuoi confrontarti con il capitano sul piano dialettico/teologico per spiazzarlo con la tua abilità retorica? Vai all'**11***
*Vuoi difendere le tue azioni, giustificando e negando (secondo il bisogno) qualunque addebito? Vai al **31***
*Vuoi tentare di usare a tuo vantaggio il rango di tuo padre e del nome della tua famiglia? Vai al **7***
*Visto che il capitano conosceva tuo nonno vuoi far leva su questo per ottenere uno sconto? Vai al **6***

Tornato alla tua stiva di carico racconti del colloquio con il capitano a Etan e Ugeene. Per quanto partecipi delle tue preoccupazioni i sdrammatizzano la situazione. Etan progetta di farsi espellere assieme a te e poi, assieme, fuggire al seguito di un gruppo di saltimbanchi girovaghi in modo da non dover affrontare le ire dei vostri rispettivi padri. Un po' più realisticamente Ugeene ipotizza che il rettore di Vajerlsan, anche in virtù della carica politica ricoperta da tuo padre, decida di chiudere un occhio sul tuo comportamento durante il viaggio.
Poco dopo le chiacchiere scemano e, senza neppure accorgertene, scivoli in uno stato di dormiveglia nel quale ti sembra di galleggiare vicino al soffitto del dirigibile.



Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del secondo Libro di questa serie, intitolato: ***Termen***

PERSONAGGIO

NOME: *Alenn da Morante* ETÀ: *12*

RANGO: *Nessuno (minorenne)*

NATO A: *Redenzione* IL: *13 agosto 788 d.s.*

CULTURA: *Imperiale Pontificia*

RELIGIONE: *Cattolica Pontificia*

ABILITÀ

STAZZA: _____ FREDDEZZA: _____

ROBUSTEZZA: _____ FASCINO: _____

DESTREZZA: _____ LOGICA: _____

PERCEZIONE: _____ VOLONTÀ: _____

FERITE

Ferite Lievi:	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10

+/-1 Vigore massimo per ogni ferita.

Ferite Profonde:	1	2	3
	4	5	6

+/-2 Vigore massimo per ogni ferita.
***Malus**. -1 a tutte le Abilità ogni 2 ferite.*

Ferite Gravi:	1	2	3

+/-4 Vigore massimo se ferito
***Malus**: -1 a tutte le abilità per ogni ferita*

MALUS: _____

VIGORE

0	**1**	**2**	**3**	**4**
5	**6**	**7**	**8**	**9**
10	**11**	**12**	**13**	**14**
15	**16**	**17**	**18**	**19**
		20		

[n] Vigore Attuale

[0] Svenuto

(n) Vigore Massimo
(iniziale impostato a 20)

COMPETENZE

Militari

- Artiglieria & balistica ☐
- Codifica e Decodifica ☐
- Cultura militare ☐
- Tattica & Strategia ☐

Fisiche

- Atletica ☐
- Equilibrio ☐
- Divincolarsi ☐
- Tempra ☐

Sociali

- Buone Maniere ☐
- Convincere ☐
- Empatia ☐
- Oratoria ☐

Naturali

- Caccia & Sopravvivenza ☐
- Orientamento ☐
- Seguire una pista ☐
- Zoologia & Botanica ☐

Culturali

- Legge & Politica ☐
- Lingua & cultura Audaxiana ☐
- Ricerca e Apprendimento ☐
- Storia, Arte & Letteratura ☐

Tecniche

- Chimica & Esplosivi ☐
- Meccanica & galvanologia ☐
- Medicina & Veterinaria ☐
- Tecniche Antiche ☐

Sotterfugio

- Furtività ☐
- Gioco d'azzardo ☐
- Mentire/Recitare ☐
- Velocità di mano ☐

Combattimento

- Armi bianche ☐
- Armi da fuoco ☐
- Armi da lancio e tiro ☐
- Lotta corpo a corpo ☐

Codici Didattici

UGEENE CIRIC

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4

ETAN LUXER

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4 5

AMMONIMENTI

0

1 2 3

4 5 6

POPOLARITA'

0 1 2

3 4 5

6 7 8

EQUIPAGGIAMENTO

ETAN LUXER ☐

Spazio usabile solo quando specificato dal testo

Spazio usabile solo con Grado di Amicizia 4 o superiore

ADDOSSO

UGEENE CIRIC ☐

Spazio usabile solo con Grado di Amiciia 4 o superiore

CINTURA

SACCA DA VIAGGIO ☐

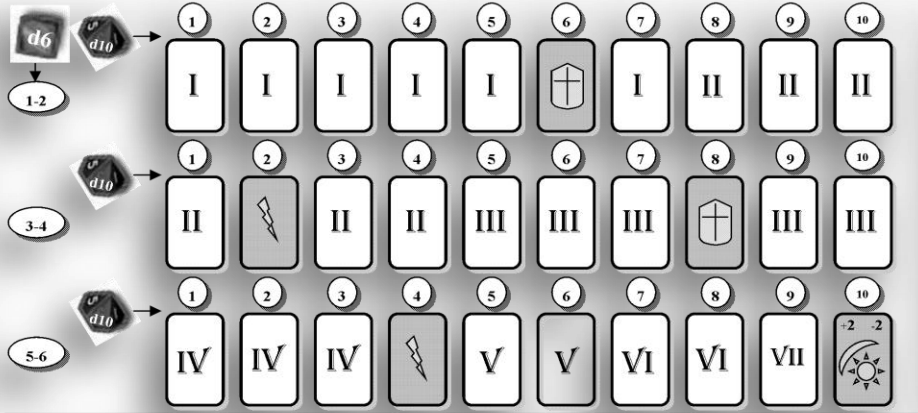
SEDILE

BORSELLO

Centesimi:

Debiti & Crediti:

APPUNTI E CODICI



VITTORIA

Se:

- ***Tutti perdono***: *I soldi rimangono nel Piatto per la partita successiva.*
- ***Un solo giocatore totalizza 7***: *Quel giocatore prende tutte i soldi presenti nel Piatto.*
- ***Più giocatori vincono totalizzando 7***: *I soldi del Piatto vanno equamente distribuiti tra i vincitori.*
- ***Nessuno totalizza 7***: *Vince il giocatore che è andato più vicino al 7 ma questi prende solo la metà dei soldi presenti nel Piatto. L'altra metà rimane nel Piatto per la partita successiva.*

PUNTATA nella 3° Mano

- ***1,2 o 3 punti in mano***: *per giocare si deve mettere nel Piatto la PB*
- ***4,5 o 6 punti in mano***: *per giocare si deve mettere nel Piatto 2xPB*
- ***7 Punti in mano***: *Per giocare si deve mettere nel Piatto 4xPB*

Dotazione di _____

1°G

PIATTO (PB:)

Dotazione di _____

1°G

Dotazione di **Alenn**

1°G

MAZZO TRUCCATO

SI **NO**

BARARE

Effettua una Prova su: DESTREZZA, difficoltà:

Bonus:
Velocità di Mano + Gioco d'Azzardo

Se colto sul fatto vai al

PARTITE

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Legenda

- **Capitolo 1** - Ugeene e Etan – Pag. 9
- **Capitolo 2** - La Sfida – Pag. 113
- **Capitolo 3** - Giornata ad alta quota – Pag. 147
- **Capitolo 4** - Una notte movimentata – Pag. 205
- **Capitolo 5** - Conseguenze del Ter – Pag. 295
- **Capitolo 6** - Dentro lo Spada del Signore – Pag. 343
- **Capitolo 7** - Divisioni interne – Pag. 425
- **Capitolo 8** - A colloquio con il capitano – Pag. 463

Scheda di Alenn – Pag.485, 486 e 487

Scheda per il Gioco del Ter – Pag. 488

MIZAR III

La Sfida

Alenn ha da poco compiuto dodici anni e suo padre, un vescovo tutto d'un pezzo, ha deciso che dovrà completare gli studi in una delle più prestigiose e remote accademie imperiali.

Stipato su un dirigibile, proiettato verso un futuro per lui inimmaginabile, Alenn stringerà nuove amicizie e si farà nemici mortali. Rimarrà suo malgrado invischiato in lotte intestine tra gli studenti, specchio delle tensioni che lacerano il mondo degli adulti.

Infine verrà coinvolto in una sfida da vincere prima dell'arrivo a destinazione. Una sfida il cui esito potrà influenzare il resto della sua vita.

Cos'è un Romanzo Interattivo?

Questo è un Romanzo Interattivo, qui il confine tra il Lettore e il Protagonista della storia è labile.

Infatti è il Lettore a decidere quale strada far percorrere al Protagonista e come esso debba reagire al susseguirsi degli eventi.

Ogni lettura costituirà un'esperienza diversa, ogni scelta condurrà a differenti esiti.

Buona lettura !

IL VIAGGIO

Volume uno di tre